

Rec'd POF/PTO 10 JUN 2005

Document made available under the Patent Cooperation Treaty (PCT)

International application number: PCT/KR05/000998

International filing date: 07 April 2005 (07.04.2005)

Document type: Certified copy of priority document

Document details: Country/Office: KR
Number: 10-2004-0041350
Filing date: 07 June 2004 (07.06.2004)

Date of receipt at the International Bureau: 30 June 2005 (30.06.2005)

Remark: Priority document submitted or transmitted to the International Bureau in compliance with Rule 17.1(a) or (b)



World Intellectual Property Organization (WIPO) - Geneva, Switzerland
Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) - Genève, Suisse

Rec'd KIPO/KIPO 10 JUN 2005

10/538670



별첨 사본은 아래 출원의 원본과 동일함을 증명함.

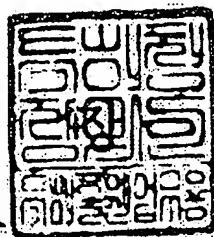
This is to certify that the following application annexed hereto
is a true copy from the records of the Korean Intellectual
Property Office.

출 원 번 호 : 특허출원 2004년 제 0041350 호
Application Number 10-2004-0041350

출 원 일 자 : 2004년 06월 07일
Date of Application JUN 07, 2004

출 원 인 : 한필수
Applicant(s) HAN, PIL SOO

2005년 06월 09일



특 허 청

COMMISSIONER

【서지사항】

【서류명】	특허출원서
【권리구분】	특허
【수신처】	특허청장
【제출일자】	2004.06.07
【국제특허분류】	G06F19/00J0
【발명의 국문명칭】	경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템 및 방법
【발명의 영문명칭】	The value assessment system of the sport players applied game actual results evaluation tool and it's method
【출원인】	
【성명】	한필수
【출원인코드】	4-2004-020299-1
【대리인】	
【성명】	김재욱
【대리인코드】	9-2003-000111-4
【포괄위임등록번호】	2004-039546-0
【발명자】	
【성명】	한필수
【출원인코드】	4-2004-020299-1
【심사청구】	청구
【취지】	특허법 제42조의 규정에 의한 출원, 특허법 제60조의 규정에 의한 출원심사를 청구합니다. 대리인 김재욱 (인)
【수수료】	
【기본출원료】	0 면 38,000 원

【가산출원료】	164 면 0 원
【우선권주장료】	0 건 0 원
【심사청구료】	10 항 429,000 원
【합계】	467,000 원
【감면사유】	개인(70%감면)
【감면후 수수료】	140,100 원
【첨부서류】	1. 요약서 · 명세서(도면)_1통

【요약서】

【요약】

본 발명은 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템 및 방법에 관한 것으로서, 특히 더욱 상세하게는 기존의 선수 공현도 평가방식이 보여준 양적 기록 평가와는 달리 경기 상황을 공격가산(공현), 공격감산(실책), 수비가산(공현), 수비감산(실책)으로 분류한 상태에서 대별된 요인을 근거로 하여 129개의 경기요인을 명명하고 이에 부여원칙을 설정하며, 다시 상기 경기요인을 세부적인 1277개의 경기상황요인으로 설정하고 상기 경기요인과 경기상황요인을 가중치를 두어 수치화함으로써, 객관화된 질적인 평가를 수행할 수 있는 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템 및 방법에 관한 것이다.

상기 본 발명은 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠)기관들이 웹사이트에 접속하면 회원가입 신청을 받는 기능과, 상기 회원가입을 받은 후 회원등록을 하고 ID를 부여하는 기능과, 상기 웹사이트에 가입한 회원들을 관리자서버 데이터베이스에서 저장, 관리하는 기능과, 선수들의 공현도를 경기 상황에 의해 공격가산(공현), 공격감산 (실책), 수비가산(공현), 수비감산(실책)으로 분류한 상태에서 대별된 요인을 근거로 한 129개의 경기요인과

상기 경기요인을 세부적인 1277개의 경기상황요인으로 설정하고 상기 경기요인과 경기상황요인을 가중치를 두어 수치화하여 정량화된 결과를 상기 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관들이 각각 서버 또는 단말기를 통해 요청을 하면 해당 서버 또는 단말기로 선수들의 공현도 자료를 전송하여 주는 기능을 갖는 관리자서버와; 상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는 개인 이용자 단말기와; 상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는 농구선수 단말기와; 상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의

공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는 농구 관련 기관 서버와; 상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는 농구구단 서버와; 상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는 언론(스포츠)기관 서버; 를 포함함을 특징으로 하는 것이다.

따라서 본 발명에 따른 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템 및 방법은 기존의 선수 공현도 평가방식이 보여준 양적 기록 평가와는 달리 경기 상황을 공격가산(공현), 공격감산(실책), 수비가산(공현), 수비감산(실책)으로 분류한 상태에서 대별된 요인을 근거로 하여 129개의 경기요인을 명명하고 이에 부여원칙을 설정하며, 다시 상기 경기요인을 세부적인 1277개의 경기상황요인으로 설정하고 상기 경기요인과 경기상황요인을 수치화함으로써, 객관화된 질적인 평가를 수행할 수 있다. 또한 기존의 기록 입력 방법은 양적인 기록에만

의존하고 있어 선수가 경기 내에서 어떤 상황에서 경기를 하는지에 대한 상황정보가 존재하지 않지만 새롭게 개발된 선수평가 공식에서는 한 선수가 얻어낸 실적들이 어떤 상황에서 발생하였는지 정확하게 복기할 수 있고, 동시에 경기의 흐름 또 한 추측할 수 있다. 그리고 129개의 경기요인 및 1277개의 경기상황요인을 세분화하여 선수의 실적을 입력함으로써, 적은 경기요인의 수로 많은 것을 설명하려는 기준의 경기기록방법과 달리 많은 상황요인들을 제시하고 가중치를 이용하여 상황별로 객관화시킴으로써, 의미있는 잠행 요인들을 찾아낼 수 있으므로 기준의 선수 공현도 평가방식보다 더욱 효율적인 경기실적 평가모형으로서 가능할 것이다. 또한 상기 선수 공현도를 평가하기 위해 가중치 생성함에 있어 대표값으로 평균을 사용하지 않고 중위수를 사용하여 수에 대한 민감도를 고려하고 최종 분석결과를 골득점의 수치와 비슷하게 나타내기 위해서 가중치를 400으로 나누어줌으로써, 선수들의 숫자에 대한 체감도를 높이고 거부감을 줄일 수 있다.

【대표도】

도 1

【색인어】

관리자서버, 개인 이용자 단말기, 농구선수 단말기, 농구관련기관 서버, 농구구단 서버, 언론(스포츠)기관 서버, 통신제공사 서버, 결제시스템 서버, 금융사 서버, 카드사 서버, 이동통신사 과금서버.

【명세서】

【발명의 명칭】

경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템 및 방법{The value assessment system of the sport players applied game actual results evaluation tool and it's method}

【도면의 간단한 설명】

- <1> 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템을 설명하기 위한 블록도.
- <2> 도 2는 본 발명의 다른 실시예에 따른 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템을 설명하기 위한 블록도.
- <3> 도 3은 본 발명의 다른 실시예에 따른 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템에서 관리자 서버의 세부구성 블록도.
- <4> 도 4는 본 발명의 실시예에 따른 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법에서 회원의 가입 프로세스를 나타낸 도면.
- <5> 도 5는 본 발명의 다른 실시예에 따른 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법에서 연봉산정 프로세스를 나타낸 도면.
- <6> 도 6은 본 발명의 다른 실시예에 따른 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법에서 공현도 자료 제공, 결제 인증 및 결과전송 프로세스를 나타낸 도면.

<7> <도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명>

<8> 100 : 관리자 서버 101 : 회원가입부

<9> 102 : 회원 승인부 103 : 회원정보 DB

<10> 104: 선수공현도 DB 110 : 경기요인부

<11> 111 : 공격가산 경기요인부 112 : 공격감산 경기요인부

<12> 113 : 수비가산 경기요인부 114 : 수비감산 경기요인부

<13> 120 : 경기상황요인부 121 : 공격가산 경기상황요인부

<14> 122 : 공격감산 경기상황요인부 123 : 수비가산 경기상황요인부

<15> 124 : 수비감산 경기상황요인부 130 : 중위수 설정부

<16> 140 : 가중치 설정부 150 : 공현도 선정부

<17> 200 : 개인 이용자 단말기 300 : 농구선수 단말기

<18> 400 : 농구관련기관 서버 500 : 농구구단 서버

<19> 600 : 언론(스포츠)기관 서버 700 : 금융사 서버

<20> 701 : 금융사 서버 DB 710 : 카드사 서버

<21> 711 : 카드사 서버 DB 720 : 이동통신사 과금서버

<22> 721 : 이동통신사 과금서버 DB 800 : 결제시스템 서버

<23> 900 : 통신제공사 서버

【발명의 상세한 설명】

【발명의 목적】

【발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술】

<24> 본 발명은 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템 및 방법에 관한 것으로서, 특히 더욱 상세하게는 기존의 선수 공헌도 평가방식이 보여준 양적 기록 평가와는 달리 경기 상황을 공격가산(공헌), 공격감산(실책), 수비가산(공헌), 수비감산(실책)으로 분류한 상태에서 대별된 요인을 근거로 하여 129개의 경기요인을 명명하고 이에 부여원칙을 설정하며, 다시 상기 경기요인을 세부적인 1277개의 경기상황요인으로 설정하고 상기 경기요인과 경기상황요인을 가중치를 두어 수치화함으로써, 객관화된 질적인 평가를 수행할 수 있는 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템 및 방법에 관한 것이다.

<25> 일반적으로 연봉산출(선수의 가치평가)은 선수들이 팀에 기여하는 경기능력, 팀의 홍보성, 관중 동원능력, 그리고 미래의 경기능력을 평가항목으로 선정하고 이를 파악하기 위하여 경기 중 선수의 경기내용을 세분하여 고과를 평정하고, 이것을 기반으로 경기 외적인 요소를 가산하여 책정하며, 이를 근저로 구단과 선수 양자가 연봉과 관련된 장단점을 두고 서로 대립하면서 의견을 조정하는 과정을 거쳐 결정되고 있다. 그러나 가장 큰 비중을 차지하는 경기능력을 평가항목으로 선정하여 적용시킴에 있어서는, 양자간의 주관적인 입장 차이로 협상타결 후에도 결국 한정된 액수를 놓고 선수나 구단이 원하는 금액을 수수(授受)하기 위해 서로 주장하는 경

쟁적 측면을 가지기 때문에 두 협상자들이 가지는 이익의 크기는 서로 반비례한다.

<26> 이것은 협상 타결 후에도 한쪽에 돌아가는 이익이 클수록 상대에게 돌아가는 이익이 감소하는 분배적 결과(distributive outcome)를 낳는다. 이러한 문제점의 기본적인 원인은 경기능력 평가항목을 세분화하여 고과를 판정할 수 있는 공통의 객관적인 산정방법이 없기 때문이다. 즉, 기존에 사용되는 평가방법들은 주관적인 측면이 뚜렷하여 서로에게 장점으로 인정해주어야 하는 부분을 당사자의 손해로 인식하는 경향이 존재하기 때문에 발생된다.

<27> 이처럼 프로스포츠에서 양자간의 원만한 연봉협의가 스포츠산업의 발전적인 측면에 있어서 가장 시급하고 첨예한 부분임에도 불구하고, 연봉산정과 관련된 프로그램인 중개도구, 즉 직접적 산정모형이 없는 실정이다. 물론 임금교섭 절차시 협상이 결렬되었을 때 당사자간의 상담, 교섭에 따라 동의에 이르도록 도움을 주는 조정(mediation) 및 중재(arbitration)의 방법, 제3자가 의사 결정을 조력하게 하는 방법, 조직 내의 합법적인 권위가 의사결정을 대신 판단해 주는 방법, 그리고 국가의 공권력에 바탕을 둔 법관에 의해 엄격한 법정절차에 따라 해결하는 소송방법 등 분쟁을 해결하는 방법 등은 있지만 이 또한 선수들의 공현도를 개관적으로 평가하는 데는 미흡하다.

<28> 기존의 연구(김웅식, 한국프로야구 선수의 연봉산정모형, 성균관 대학교 대학원 박사학위논문, 1998. / 신문선, 한국 프로축구 선수의 연봉산정 모델 개발, 세종대학교 대학원 박사학위논문, 2003)는 연봉산정 모형을 제시하기 위해 각 구단이 시행하고 있는 연봉산정 유형을 분석하고, 설문을 통해 관련 구단의 연봉산정에

관한 의견을 토대로 연봉산정에 영향을 미치는 내·외적 요소들이 각각 어느 정도 비율을 차지하고 있는가를 분석했을 뿐 선수들의 내적 결과인 경기실적만을 토대로 연봉을 설명하는 요인을 산출할 수 있는 도구는 없다. 즉 기존의 경기실적 기록방법은 선수의 능력을 주로 양(陽)의 값에 준해서 양(量)적으로만 기록할 수 있을 뿐 선수의 실질능력인 내적 경기실적을 음의 값을 포함하는 상대적 측면까지 고려한 질적 기록 방법은 없는 실정이다.

<29> 따라서 선수의 능력을 질적으로 기록, 평가, 복기(復棋)할 수 있는 방법을 개발하여 연봉협상에서 필요한 모델을 만드는데 근거가 될 수 있는 요인들을 새롭게 생성, 제시하는 모델이 필요한 실정이다.

<30> 한편 프로농구 선수들의 연봉거래를 위한 절차를 보면 미국 NBA(National Basketball Association)의 경우는 대리인인 에이전트에 위임하여 협상을 하도록 하고 있으나, 우리의 KBL(Korea Basketball League)의 경우는 이를 금하고 있어 단순히 가족이나 친지와 의논하여 본인이 직접 입하기 때문에 협상시나 협상 결렬시 발생되는 법적인 문제에 근본적으로 미약할 수밖에 없다. 결국 상대적으로 협상경험이 많은 구단 관계자들에 비해 준비가 미흡할 여지가 다분하다. 또한 협상과정에서 사용할 수 있는 적당한 연봉산정 도구가 없는 상황에서 형식적인 계산방법으로 서로에게 인식을 요구하므로 연봉타결 후에도 명쾌하지 않은 감정을 갖게 되는 것이 현실이다. 이는 경기내용을 기록하는 기존의 기입형식이 양적 산술밖에 할 수 없이 경기과정에서 나타나는 상황별 질적 내용은 산정할 수 없는 상태에서 표면적인 결과만을 놓고 협상하기 때문에 나타날 수밖에 없는 현상으로 추정된다.

<31> 그러므로 선수의 직업적 특성을 충분히 고려하고 구단의 기업경영 차원에서 합리성을 모색하며 일반 대중에게 적극적 참여를 유도할 수 있는 임금교섭 절차상에 필요한 선수평가 도구는 매우 중요하다. 그러나 이에 대한 연구는 필요성에 대한 인식 부재 혹은 연구 진행의 어려움 등으로 인해 선행연구가 거의 없는 실정이다.

<32> 또한 프로스포츠가 발전하려면 구단과 선수간의 불협화음이 적고 선수의 실질능력을 정확하게 판단할 수 있는 측정도구가 개발되어 관객에게 전달될 수 있는 체계가 선행되어야만 관중들이 경기에 보다 흥미를 가지게 될 것이다. 그러나 현재의 선수평가를 위한 경기요인 및 선수평가공식은 객관적이고 합리적으로 사용하기에는 한계가 있다. 농구가 창안되고 경기규칙을 설정하여 집단간 승패를 가리기 시작한 이래 지금까지 선수를 평가하는데 필요한 요인의 개발에 대한 연구물은 거의 전무하다. 프로리그를 운영하는 사단법인이나 각 구단이 경기요인을 관객의 측면에서 흥미에 부합되게 조작, 변화시키려고 애쓴 흔적은 엿보이나 정작 관객, 선수, 그리고 지도자에게 흥미를 부추기고 경기결과를 분석하여 적합화시킬 수 있는 모형의 개발에 대한 노력은 부족한 실정이다. 즉 기존의 선수평가 방식은 절대적인 기준을 설정해두고 여타의 주관적, 자의적인 평가가 개입되지 않도록 되어 있지만, 상황별 경기내용을 기록할 수 있는 방식이 아니라서 경기실적을 토대로 한 확률적인 데이터의 제시가 불가능하므로 감독이나 코치의 선수지도 및 경기 중 작전구상에서는 모든 부분이 감각적, 주관적, 경험적 판단에 의해서 이루어질 수밖에 없는 상황이다. 이러한 현상은 선수연봉의 책정 결과에서도 좋은 경기실적에 비해 낮은

연봉을 받는 등 이해할 수 없는 평가방식으로 이어져 서로를 불신하는 풍조를 낳게 되는 것이며, 이와 같이 스포츠의 근본적인 문제에 대해서 연구되지 않는 행태는 관중을 파악하고 이해하는 데에 있어서도 큰 혼란을 가중시킨다는 문제점을 가지고 있다.

<33> 또한 국내프로농구에 있어서 선수의 능력을 평가하는 방식인 스포츠 조선의 포지션별 파워랭킹 공식을 살펴보면, 스포츠 조선은 선수들의 기록을 40분 기준으로 환산해 항목별로 순위를 매긴 뒤 각 순위를 모두 합해 랭킹을 정했다. 순위 합계이므로 수치가 낮게 나올수록 상위 랭킹에 오르게 된다. 기본방식에 있어서 게임 평균 기록 대신 40분을 기준으로 공식을 구성한 이유는 각 선수별로 평균 출전시간이 다르기 때문이라고 생각한다. 즉 한 경기에 평균 30분을 출전하는 선수와 20분을 출전하는 선수의 수치를 단순하게 비교할 수는 없는 것이다. 따라서 총 출전시간을 경기수로 환산하여 기록을 나누어주었다. 즉, 한 경기 당 평균적으로 얻어진 기록으로 선수를 평가하는 방식을 사용한 것이다. 대신 출전시간이 많은 선수는 팀에 대한 공헌도가 높다고 여겨져 평균출전시간 항목을 따로 만들어 전체 기록에 포함시킨 듯하다. 이러한 평가공식은 기록×(40/총출전시간)=순위로 기술했다.

<34> 상기 스포츠 조선(2003. 2. 14)'에서는 선수들의 능력을 평가하는데 있어서, 각 포지션에서 공통적인 평가요소로 들어간 항목은 출전시간, 2점슛 성공 횟수, 2점슛 성공률, 자유투 성공률, 어시스트, 패울, 가로채기, 실책, 득점이고 포인트가드, 슈팅가드, 스몰포워드 평가 시에는 3점슛 성공 횟수, 3점슛 성공률 그리고 리바운드가, 패워포워드, 센터 평가 시에는 공격리바운드, 수비리바운드, 블

록슛이 추가 평가항목으로 들어가 있다. 경기에서 포지션별 역할에 대한 식별이 가능하다고 전제하면 포지션에 따른 다른 기준들을 이용하여 순위를 정한 것은 타당하다고 할 수 있겠다.

<35> 이처럼 파워랭킹은 나름대로의 의미가 있으나 포지션이 다른 선수들 간의 비교가 되지 않기 때문에 전체 선수들을 서로 비교할 수 없다는 단점이 있다. 첫째, 한 선수의 포지션이 어디냐에 따라 같은 항목의 수치 값에 따른 순위 값이 변하게 되므로 다른 범주, 즉 다른 포지션에 있는 선수들 간의 비교는 의미가 없다. 선수들의 전체 순위를 평가하기 위해서는 순위 선정 방식이 아닌 객관화된 수치들로써 모든 선수들을 동등하게 평가하여야 한다. 각각의 포지션에 적용되는 다른 기준들은 여러 의견들을 통해 얻어진 객관적인 분류여야 한다. 만일 객관성을 띠고 있지 못하다면 포지션별 다른 기준들의 적용은 큰 오류를 범할 수 있다.

<36> 둘째, 변수 선택시 절대적 수치로만 순위를 선정하는데 문제가 있다. 예를 들어보면 다음과 같다.

A	B
총 2점 슈팅수: 2점 성공회수: 2점 성공률	
200 : 100 : 50%	100 : 80 : 80%

<38> 만일 위의 표가 두 선수 A, B가 동등한 출전시간 속에서 얻은 결과라고 가정

한다면, 두 선수를 평가할 때, 2점 성공회수와 2점 성공률을 고려하는 것은 상황에 따라 매우 다르게 나타난다. 만일 A선수의 팀이 리바운드가 강한 팀이라면, A선수는 B선수에 비해 팀 기여율이 높다고 평가할 수 있다. 반면, 리바운드가 약한 팀이라면, B선수가 A선수에 비해 팀 기여율이 높다고 평가할 수도 있을 것이다. 즉, 리바운드가 강한 팀이라면 슛 구사 횟수가 많아도 재공격 기회가 주어질 수 있으며, 리바운드가 약한 팀이라면 슛의 정확도가 승패의 요소가 된다. 결국 이처럼 슛률이 떨어진다 하더라도 승패에는 큰 요인으로 작용되지 않는 경우가 발생한다. 꼭 슛률이 좋아야만 승인(勝因)이 확보된다고 할 수 없으므로 슛률을 통해 선수의 우열을 평가하기에는 무리가 있다. 또한 동등비교에서 슛률이 떨어지는 선수도 비교대상 선수보다 많은 골을 획득했다면, 이것 또한 슛률에 벼금가는 기여율이라고 할 수 있다. 즉 농구경기에서 슈팅을 구사할 때, 슈터는 슛 기회가 있다고 해서 무조건 슛을 난사해서는 안 된다. 슈팅을 구사할 때는 팀의 리바운드의 확보여부를 감안하고 슛을 시도해야만 볼이 링을 통과하지 않더라도 재공격권의 확보 여부가 결정되는 것이므로 필드슛에 상관되는 모든 슛은 반드시 이의 점검이 가능할 때 구사해야 만 팀의 경기리듬을 유지할 수 있을 것이다. 따라서 어떤 팀이 공격 리바운드가 상대팀보다 우위에 있다면 위의 조건이 부합되는 슛이라면 슛률에 관계없이 득점이 높은 선수가 팀에 공헌을 높였다고도 평가할 수 있다. 이처럼 다양한 상황 속에서 다양하게 해석이 가능하다. 결론적으로 A선수와 B선수가 어떤 상황에서 득점을 하였는지를 고려하지 않기 때문에 득점의 가치를 제대로 평가하기가 힘들므로 선수의 평가 의미 또한 떨어지게 된다. 즉 슛률을 비교하는 것이 아니라 슛의 가치가 비교

되어야 한다면 각각의 슈터가 구사한 숫이 점수차가 많이 났을 때인지, 시소상황일 때인지, 동점상황일 때인지, 아니면 역전기회에서 숫을 성공시켰는지에 따라서 선수가 팀에 공헌한 정도가 평가될 수 있는 것이며 또한 그 숫이 동료의 도움에 의한 숫인지 아니면 자력의 개인기에 의한 숫인지에 따라서도 달리 평가될 수 있을 정도로 다양한 평가가 가능하므로 평가란 간단명료하다고 해서 효율적이라고 말하는 것은 모순일 것이다.

<39> 셋째, 파워포워드와 센터의 평가요인에 리바운드가 수비와 공격으로 각기 구분된 요인으로 되어 있는데 별도의 가중치도 없는 상황에서 리바운드를 구분한 것은 의미가 부족하다고 생각된다. 설사 의미가 있다면 발생빈도가 잣은 파울도 자유투를 허용하는 파울과 자유투를 허용하지 않는 파울 그리고 자유투 허용과 공격권 까지 제공하는 파울 등으로 구분되어야 할 것이다. 이렇듯 요인의 잘못된 분류는 선수간의 공헌 순위를 바꿀 수 있고 선수 개인에 중요한 영향을 미치므로 주의가 필요하다.

<40> 따라서 선수의 경기실적을 토대로 평가되는 것은 곧 선수를 평가하는 척도이므로 발생되는 모순을 최소화시켜야 할 뿐만 아니라 검증을 통한 객관화가 함께 이루어져야 할 것이다.

【발명이 이루고자 하는 기술적 과제】

<41> 따라서, 본 발명의 목적은 상기와 같은 문제점을 해결하기 위해 안출된 것으로서, 기존의 선수 공헌도 평가방식이 보여준 양적 기록 평가와는 달리 경기 상황을 공격가산(공헌), 공격감산(실책), 수비가산 (공헌), 수비감산(실책)으로 분류한

상태에서 대별된 요인을 근거로 하여 129개의 경기요인을 명명하고 이에 부여원칙을 설정하며, 다시 상기 경기요인을 세부적인 1277개의 경기상황요인으로 설정하고 상기 경기요인과 경기상황요인을 수치화함으로써, 객관화된 질적인 평가를 수행할 수 있는 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템 및 방법을 제공하는데 있다.

<42> 또 다른 목적은 기존의 기록 입력 방법은 양적인 기록에만 의존하고 있어 선수가 경기 내에서 어떤 상황에서 경기를 하는지에 대한 상황정보가 존재하지 않지만 새롭게 개발된 선수평가 공식에서는 한 선수가 얻어낸 실적들이 어떤 상황에서 발생하였는지 정확하게 복기할 수 있고, 동시에 경기의 흐름 또한 추측할 수 있는 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템 및 방법을 제공하는데 있다.

<43> 또 다른 목적은 129개의 경기요인 및 1277개의 경기상황요인을 세분화하여 선수의 실적을 입력함으로써, 적은 경기요인의 수로 많은 것을 설명하려는 기존의 경기기록방법과 달리 많은 상황요인들을 제시하고 가중치를 이용하여 상황별로 객관화시킴으로써, 의미있는 잠행요인들을 찾아낼 수 있으므로 기존의 선수 공현도 평가방식보다 더욱 효율적인 연봉산정 모델로서 가능한 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템 및 방법을 제공하는데 있다.

<44> 또 다른 목적은 상기 선수 공현도를 평가하기 위해 가중치 생성함에 있어 대표값으로 평균을 사용하지 않고 중위수를 사용하여 수에 대한 민감도를 고려하고 최종 분석결과를 골 득점의 수치와 비슷하게 나타내기 위해서 가중치를 400으로 나

누어줌으로써, 선수들의 숫자에 대한 체감도를 높이고 거부감을 줄일 수 있는 경기 실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템 및 방법을 제공하는데 있다.

<45> 또 다른 목적은 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관들이 선수 개인들 또는 선수 구단들에 의한 선수 공현도를 필요하여 요청할 경우 결제하기 전에 금융사/카드사/이동통신사 과금서버에서 결제번호를 인증을 한 후 결제시스템서버에서 결제하며, 통신제공사 서버에서 결제정보, 전송정보 등을 해당 단말기와 서버로 전자메일, 휴대폰의 SMS, 메신저 중의 하나를 통해 전송하여 줌으로써, 고객과의 신뢰성이 구축될 수 있는 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템 및 방법을 제공하는데 있다.

【발명의 구성】

<46> 상기한 본 발명의 목적을 달성하기 위해서 상기 본 발명인 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템은 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠)기관들이 웹사이트에 접속하면 회원가입 신청을 받는 기능과, 상기 회원 가입을 받은 후 회원등록을 하고 ID를 부여하는 기능과, 상기 웹사이트에 가입한 회원들을 관리자서버 데이터베이스에서 저장, 관리하는 기능과, 선수들의 공현도를 경기 상황에 의해 공격가산(공현), 공격감산(실책), 수비가산(공현), 수비감산(실책)으로 분류한 상태에서 대별

된 요인을 근거로 한 129개의 경기요인과 상기 경기요인을 세부적인 1277개의 경기상황요인으로 설정하고 상기 경기요인과 경기상황요인을 가중치를 두어 수치화하여 정량화된 결과를 상기 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관들이 각각 서버 또는 단말기를 통해 요청을 하면 해당 서버 또는 단말기로 선수들의 공현도 자료를 전송하여 주는 기능을 갖는 관리자 서버와; 상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는 개인 이용자 단말기와; 상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는 농구선수 단말기와; 상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공

현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는 농구 관련 기관 서버와; 상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는 농구구단 서버와; 상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는 언론(스포츠)기관 서버; 를 포함함을 특징으로 한다.

<47> 상기 관리자 서버는 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠)기관 등이 서버 또는 단말기를 통해 회원을 가입 신청하는 회원가입부와; 상기 회원 가입을 승인한 후 ID를 부여하는 회원승인부와; 상기 회원 가입한 회원들의 정보를 저장, 관리하는 회원정보 데이터베이스(DB)와; 선수들의 공현도를 저장, 관리하는 선수공현도 데이터베이스(DB)와; 상기 선수들의 경기 상황에 의해 발생되는 팀 사기 증대 공현가산 등과 같은 공격의 공현부분을 나타내는 공격가산 경기요인부와, 득점획득취소 실책감산 등과 같은 공격의 실책부분을 나타내는 공격

감산 경기요인부와, 완전실점가능무산 공현가산 등과 같은 수비의 공현부분을 나타내는 수비가산 경기요인부와, 완전자책실점가능 실책감산 등과 같은 수비의 실책부분을 나타내는 수비감산 경기요인부를 포함하는 129개의 경기요인부와; 상기 선수들의 경기 상황에 의해 발생되는 공격의 공현부분을 나타내는 공격가산 경기요인들의 세부 항목을 나타내는 공격가산 경기상황요인부와, 공격의 실책부분을 나타내는 공격감산 경기요인들의 세부항목을 나타내는 공격감산 경기상황요인부와, 수비의 공현부분을 나타내는 수비가산 경기요인들의 세부항목을 나타내는 수비감산 경기요인들의 세부항목을 나타내는 수비감산 경기상황요인부와, 수비의 실책부분을 나타내는 수비감산 경기요인들을 포함하는 1277개의 경기상황요인부와; 상기 경기요인부와 경기상황요인부의 구성하는 세부 항목 각각에 대한 대표값을 설정하는 중위수 설정부와; 상기 중위수 설정부에서 설정한 각각의 경기요인 중위수와 경기상황요인 중위수의 곱으로부터 설정하는 가중치 설정부와; 상기 가중치가 적용된 공격, 수비 가산에 대한 공현요인을 포함하는 가산요인과, 상기 가중치가 적용된 공격, 수비 감산에 대한 실책요인을 포함하는 감산요인의 차로부터 선수들의 공현도를 산출하는 공현도 산정부; 를 포함함을 특징으로 한다.

<48>

상기 관리자 서버로부터 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 등의 결제번호인 금융정보, 카드정보, 이동통신정보 중에서 어느 하나 또는 복수개에 대한 인증요청을 받는 기능과, 상기 인증요청 후 금융사 서버, 카드사 서버, 이동통신사 과금서버 중에서 해당 데이터베이스에 저장되어 있는 정보와 비교한 후 인증 결과를 관리자 서버로 전송하여 주는 기능을 갖는 금융사/

카드사/이동통신사 과금서버와; 상기 금융사/카드사/이동통신사 과금서버로부터 인증 받은 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 중에서 어느 하나 또는 복수개의 결제번호를 관리자 서버로부터 전송 받는 기능과, 상기 결제번호를 확인 후 결제된 결과를 관리자 서버로 전송하여 주는 기능을 갖는 결제시스템서버와; 상기 결제시스템 서버로부터 결제된 이후 관리자 서버로부터 상기 선수들의 공현도 정보, 결제정보를 전송 받는 기능과, 상기 관리자 서버로부터 전송 받은 선수들의 공현도 정보, 결제정보를 전자메일, 휴대폰의 SMS, 메신저 등을 통해 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관의 단말기 또는 개인 이용자, 농구선수 휴대폰으로 전송하여 주는 기능을 갖는 통신제공사 서버; 를 더 포함함을 특징으로 한다.

<49> 상기한 본 발명의 목적을 달성하기 위해서 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법에 있어서, 회원의 가입 프로세스는 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 중에서 어느 하나 또는 복수가 관리자 서버를 통해 웹사이트에 접속하는 단계와, 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 중에서 어느 하나 또는 복수가 상기 접속 후 관리자 서버내의 회원 가입부에서 회원가입을 위해 가입 신청을 하는 단계와, 상기 단계 후 관리자 서버의 회원승인부에서 승인여부를 결정하는 단계와, 상기 단계에서 승인을 허용하지 않는 경우; 회원 가입이 허용이 안되고, 승인을 허용하는 경우, 회원으로 가입이 허용되는 단계와, 상기 단계 후 회원으로 허용되면, 관리자 서버에서 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론

(스포츠) 기관 중에서 어느 하나 또는 복수의 단말기 또는 서버로 회원승인부를 통해 ID를 부여하여 전송하여 주는 단계와, 상기 ID들을 관리자서버에서 회원정보 테이터베이스에 저장하는 단계를 포함함을 특징으로 한다.

<50> 또한 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법에 있어서, 가치산정 프로세스는 (a) 관리자 서버 내의 경기요인부에서 41개 항목의 공격가산 경기요인, 34개 항목의 공격감산 경기요인, 30개 항목의 수비가산 경기요인, 24개 항목의 수비감산 경기요인을 설정하는 단계와, (b) 관리자 서버 내의 경기상황요인부에서 상기 각각의 공격가산 경기요인의 항목, 공격감산 경기요인의 항목, 수비가산 경기요인의 항목, 수비감산 경기요인의 항목에 대한 1277개 항목의 경기상황요인을 설정하는 단계와; (c) 관리자 서버 내의 중위수 설정부에서 상기 공격가산 경기요인, 공격감산 경기요인, 수비가산 경기요인, 수비감산 경기요인에 대한 경기상황 원칙하에 각각의 경기요인과 경기상황요인에 대한 중위수를 설정하는 단계와, (d) 관리자 서버 내의 가중치 설정부에서 상기 공격가산 경기요인, 공격감산 경기요인, 수비가산 경기요인, 수비감산 경기요인에 대한 경기상황 원칙하에 각각의 경기상황요인에 대한 가중치를 설정하는 단계와, (e) 관리자 서버 내의 공현도 산정부에서 상기 경기상황요인과 가중치 등으로부터 가산요인 (경기상황요인 × 해당가중치) - 감산요인(경기상황요인 × 해당가중치)로서 선수들의 경기 공현도를 산정하는 단계와, (f) 상기 경기 공현도에 따라 선수들의 가치를 산정하는 단계를 포함함을 특징으로 한다.

<51> 본 발명의 다른 측면에 의한 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의

가치산정을 위한 방법에 있어서, 상기 단계 (a)에서 공격가산 경기요인부의 세부 항목은 완전슈팅포착능력 공현가산, 슈팅기회포착능력 공현가산, 실점가능제거 공현가산, 완전팀-사기증대 공현가산, 팀 사기증대 공현가산, 고난도-기술력 공현가산, 완전불리극복능력 공현가산, 불리극복능력 공현가산, 불리극복실패 공현가산, 완전득점가능확보 공현 가산, 득점가능 제공 공현 가산, 득점기록취소감안 공현가산, 완전득점 기회능력손실 공현 가산, 득점기회 능력손실 공현가산, 대체득점추가 기여 공현가산, 행운득점 추가 기여 공현가산, 간접찬스조성기여 공현가산, 직접 찬스조성기여 공현 가산, 간접찬스희생기여 공현가산, 직접찬스희생기여 공현가산, 개인수비 위축기여 공현가산, 상대팀수비위축기여 공현가산, 공격시간재적용기여 공현가산, 완전득점협력기여 공현가산, 득점협력기여 공현가산, 팀워완성 협력기여 공현가산, 팀워협력기여 공현가산, 적극가담 기여 공현가산, 슈팅찬스협력 기여 공현가산, 완전슈팅찬스협력기여 공현 가산, 속공협력 기여 공현가산, 완전속공협력 기여 공현가산, 소유권 획득기여 공현가산, 자유투획득능력 공현가산, 완전소유권 확보기여 공현 가산, 소유권 확보측면 기여 공현가산, 득점기록획득 공현가산, 상대팀워 저하기여 공현가산, 상대팀구성저해기여 공현가산, 상대수비교란기여 공현 가산, 슈팅적소타이밍 공현가산이고,

<52> 공격감산 경기요인부의 세부항목은 득점획득취소 실책감산, 직접팀-사기저하 실책감산, 간접팀 사기저하 실책감산, 소유권가능기회제거 실책감산, 소유권 상실 제공 실책감산, 간접소유권상실제공 실책감산, 소유권상실 가능제공 실책감산, 실점가능제공 실책감산, 간접실점가능제공 실책감산, 완전실점가능제공 실책감산, 득

점가능제거 실책감산, 간접득점 가능제거 실책감산, 완전득점기회무산 실책감산, 간접득점기회무산 실책 감산, 일반 완전득점기회무산 실책감산, 일반간접득점기회무산 실책감산, 경기기본 능력결여 실책감산, 득점추가기회무산 실책감산, 승리요건제거 실책감산, 슈팅무리시도 실책감산, 슈팅적소타이밍결여 실책감산, 팀워크력결여 실책 감산, 완전팀워크력결여 실책감산, 적극가담결여 실책감산, 완전 적극가담 결여 실책감산, 사전예측능력결여 실책감산, 개인수비위축부담 실책감산, 팀원개인수비위축부담 실책감산, 팀수비위축저하 실책감산, 팀워저하조장 실책감산, 팀워구성저해 실책감산, 순간찬스협력결여 실책 감산, 상대속공 가능기회부여 실책감산, 상대자유투가능부여 실책감산이며,

<53> 수비가산 경기요인부의 세부 항목은 완전실점가능무산 공현가산, 실점가능무산 공현가산, 완전실점허용무산 공현가산, 소유권획득가능부여 공현가산, 슈팅실패요건부여 공현가산, 완전슈팅실패요건부여 공현가산, 슈팅심리위축 기여 공현가산, 상대팀사기저하 공현가산, 직접상대사기저하 공현가산, 실점가능사전제거 공현가산, 경기리듬차단기여 공현가산, 팀워 안정계기부여 공현가산, 실점최소가능부여 공현가산, 최적수비능력 공현 가산, 완전최적 수비능력 공현가산, 수비적극가담 공현가산, 완전수비 적극가담 공현가산, 팀워조력기여 공현가산, 실책유발요건부여 공현가산, 완전실책유발부여 공현가산, 득점기회가능부여 공현가산, 완전득점가능부여 공현가산, 상대 개인수비위축 공현가산, 상대팀수비위축 공현가산, 수비 혼동회복 공현가산, 소유권획득기여 공현가산, 상대팀워구성저해 공현가산, 상대팀원구성저해 공현가산, 속공가능기회제공 공현가산, 적극희생가담기여

공현가산이고,

<54> 수비감산 경기요인부의 세부 항목은 최소자책실점부여 실책감산, 완전자책실점 부여 실책감산, 완전자책실점가능 실책감산, 최대자책실점 부여 실책감산, 대책부재실점 실책감산, 대책부재실점가능 실책감산, 대책부재초래 실책 감산, 조력자책실점감안 실책감산, 조력자책가능 실점감안 실책감산, 상황 대처능력결여 실책감산, 조력대처능력결여 실책 감산, 수비기본능력미비 실책감산, 간접상대팀사기증대 실책감산, 직접 상대팀 사기증대 실책감산, 개인수비위축 실책감산, 개인수비위축 조장 실책 감산, 팀수비위축조장 실책감산, 심리조절능력결여 실책감산, 상대팀워정비기회제공 실책감산, 팀워 와해빌미제공 실책감산, 실점가능증대초래 실책감산, 경기맥차단 능력결여 실책감산, 팀-패턴혼동부여 실책감산, 팀원구성곤란제공 실책감산 임을 포함함을 특징으로 한다.

<55> 본 발명의 또 다른 측면에 의한 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법에 있어서, 상기 단계 (b)에서 공격가산 경기요인의 항목, 공격감산 경기요인의 항목, 수비가산 경기요인의 항목, 수비감산 경기요인의 항목들에 대한 경기상황요인은 각각 7개 항목, 13개 항목, 21개 항목, 5개 항목, 9개 항목, 12개 항목, 4개 항목으로 구분되며,

<56> 상기 7개 항목은 열점(-7 이상)상황에서의 공현, 우점(+7 이상)상황에서의 공현, 열점시소근접(-6~-4)상황에서의 공현, 우점시소 근접(+6~+4)상황에서의 공현, 열점시소상황(-1~-3)에서의 공현, 우점시소 상황 (+1~+3)에서의 공현, 동점상황에서의 공현이고,

<57> 상기13개 항목은 열점(-7 이상)상황에서의 공현, 우점(+7 이상) 상황에서의 공현, 열점상황(-7 이상)에서 열점시소근접(-6~-4) 진입가능 공현, 우점시소근접 상황(+6~+4)에서 우점상황(+7 이상) 진입 가능공현, 열점시소근접(-6~-4) 상황에서의 열점시소근접(-6~-4) 내의 가능공현, 우점시소근접(+6~+4)상황에서의 우점 시소근접(+6~+4) 내의 가능공현, 열점 시소근접상황(-6~-4)에서 열점시소상황(-1~-3) 진입 가능공현, 우점시소 상황(+1~+3)에서 우점시소근접상황(+6~+4) 진입 가능공현, 열점시소 상황(-1~-3)에서의 열점시소상황(-1~-3) 내의 가능공현, 우점시소상황 (+1~+3)에서의 우점시소상황(+1~+3) 내의 가능공현, 열점시소상황(-1~-3)에서 동점상황 진입 가능공현, 동점상황에서 우점시소상황(+1~+3) 진입 가능공현, 열점시소상황(-1~-3)에서 우점시소상황(+1~+3) 진입 가능공현이며,

<58> 상기21개 항목은 열점(-7 이상)상황에서의 득점, 우점(+7 이상)상황에서의 득점, 열점상황(-7 이상)에서의 열점시소근접(-6~-4) 진입득점, 우점시소근접(+6~+4)상황에서의 우점상황(+7 이상) 득점, 열점 시소근접(-6~-4) 상황에서의 열점 시소근접(-6~-4) 내의 득점, 우점시소 근접(+6~+4)상황에서의 우점시소근접(+6~+4) 내의 득점, 열점시소근접(-6~-4)상황에서의 열점시소상황(-1~-3) 득점, 우점 시소상황(+1~+3)에서의 우점시소근접상황(+6~+4) 득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 열점시소상황(-1~-3) 내의 득점, 우점시소상황(+1~+3)에서의 우점시소상황 (+1~+3) 내의 득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 동점상황 득점, 동점상황에서의 우점시소상황(+1~+3) 득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 우점시소 상황(+1~+3) 득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 공격시간종료나 퀘터종료 와 동시에 동점득점,

열점시소상황(-1~-3)에서의 공격시간종료나 쿼터 종료와 동시에 역점득점, 동점상황에서의 공격시간 종료나 쿼터종료와 동시에 역점득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 경기종료 수초를 남긴 마지막 공격에서 동점득점, 동점상황에서의 경기종료 수초를 남긴 마지막 공격에서 역점득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 경기종료 부저와 동시에 동점득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 경기종료 부저와 동시에 역점득점, 동점상황에서의 경기종료 부저와 동시에 역점득점이고,

<59> 상기 5개 항목은 1개의 파울기록, 2개째의 파울기록, 3개째의 파울기록, 4개째의 파울기록, 퇴장의 파울기록이고,

<60> 상기 9개 항목은 연장전 퇴장 및 1경기 이상 출전정지, 4쿼터 5분 이후 퇴장, 4쿼터 5분 이전 퇴장, 3쿼터 5분 이후 퇴장, 3쿼터 5분 이전 퇴장, 2쿼터 5분 이후 퇴장, 2쿼터 5분 이전 퇴장, 1쿼터 5분 이후 퇴장, 1쿼터 5분 이전 퇴장이고,

<61> 상기 12개 항목은 열점(-7 이상)상황에서의 슈팅실책, 우점(+7 이상)상황에서의 슈팅실책, 열점시소근접(-6~-4) 상황에서의 슈팅실책, 우점시소근접(+6~+4)상황에서의 슈팅실책, 열점시소상황(-1~-3)에서의 슈팅실책, 우점시소상황(+1~+3)에서의 슈팅실책, 동점상황에서의 슈팅실책, 열점시소상황(-1~-3)에서의 경기종료 수초를 남긴 마지막 공격에서 동점 슈팅실책, 동점상황에서의 경기종료 부저와 동시에 동점 슈팅실책, 열점시소상황(-1~-3)에서의 경기종료 부저와 동시에 역점 슈팅실책, 동점상황에서의 경기종료 부저와 동시에 역점 슈팅실책이며,

<62> 상기 4개 항목은 우·열 상황(±7점 이상), 우?열 시소접근상황 (±6점 ~ ±4점), 우·열 시소상황(±3점 ~ ±1점), 동점상황에서 공헌을 한 경우임을 포함함을 특징으로 한다.

<63> 본 발명의 다른 측면에 의한 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법에 있어서, 상기 단계 (d)에서 각 경기상황요인의 가중치는 (각 경기요인 중위수 × 각 경기상황요인 중위수) ÷ 400으로 됨을 특징으로 한다.

<64> 본 발명의 다른 측면에 의한 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법에 있어서, 상기 단계 (e)에서 선수들의 공헌도는 가산요인 (경기상황요인 × 해당가중치) - 감산요인(경기상황요인 × 해당가중치)으로 됨을 특징으로 한다.

<65> 본 발명의 다른 측면에 의한 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법에 있어서, 공헌도 자료 제공, 결제 인증 및 결과전송 프로세스는 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 등이 각각의 단말기를 통해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하는 단계와, 상기 선수 개인들 또는 선수 구단들의 공헌도를 검색하고 선택하는 단계와, 상기 각각의 단말 기를 통해 선수 개인들 또는 선수 구단들의 질적인 평가를 위한 공헌도 자료를 관리자 서버에 전송 요청하는 단계와, 상기 관리자 서버에서 선수들의 공헌도를 요청하는 해당 단말기 또는 서버로 결제번호(신용카드번호, 계좌번호 등)를 입력하게 하는 단계와, 상기 선수들의 공헌도를 요청하는 선수 개인들, 선수 구단 등이 해당 단말기 또는 서버를 이용하여 관리자 서버 내의 웹사이트에서 결제번호(신용카드번

호, 제좌번호 등)를 입력하는 단계와, 상기 관리자 서버에서 선수들의 공현도를 요청한 해당 결제번호를 금융사/카드사/이동통신사 과금서버로 인증을 요청하는 단계와, 상기 금융사/카드사/이동통신사 과금서버에서 해당 서버의 데이터베이스를 비교한 후 인증결과를 관리자 서버로 전송하는 단계와, 상기 관리자 서버에서 결제시스템 서버로 결제 요청을 하는 단계와, 상기 결제시스템 서버에서 신용카드번호, 계좌번호, 휴대폰 금융 등으로 결제하는 단계와, 상기 결제시스템 서버에서 결제 내용을 관리자 서버로 전송하는 단계와, 상기 관리자 서버에서 통신제공사 서버를 통해 선수들의 공현도를 요청한 해당 단말기 또는 서버로 결제내용을 전송하는 단계와, 상기 통신제공사 서버에서 해당 단말기 또는 서버로 결제내용을 전송한 후 전송 결과를 관리자 서버로 전송하는 단계를 포함함을 특징으로 한다.

<66> 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시예에 대해서 상세하게 설명한다.

<67> 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템을 설명하기 위한 블록도이고, 도 2는 본 발명의 다른 실시예에 따른 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템을 설명하기 위한 블록도이다.

<68> 도 1과 도 2를 참조하면, 본 발명의 실시예에 따른 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템은 관리자 서버(100), 개인 이용자 단말기(200), 농구선수 단말기(300), 농구관련기관서버(400), 농구구단 서버(500), 언론(스포츠)기관 서버(600), 금융사 서버(700), 카드사 서버(710), 이동통신사 과

금서버(720), 결제시스템 서버(800), 통신제공사 서버(900), 관리자서버 DB(110), 금융사 서버 DB(701), 카드사 서버 DB(711) 및 이동통신사 과금서버 DB(721)를 포함한다. 상기 각 기술적 수단들의 기능을 설명하면 다음과 같다.

<69> 상기 관리자 서버(100)는 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠)기관들이 웹사이트에 접속하면 회원가입 신청을 받는 기능과, 상기 회원가입을 받은 후 회원등록을 하고 ID를 부여하는 기능과, 상기 웹사이트에 가입한 회원들을 관리자서버 데이터베이스에서 관리하는 기능과, 선수들의 공현도를 경기 상황에 의해 공격가산(공현), 공격감산(실책), 수비가산(공현), 수비감산(실책)으로 분류한 상태에서 대별된 요인을 근거로 한 129개의 경기 요인과 상기 경기요인을 세부적인 1277개의 경기상황요인으로 설정하고 상기 경기 요인과 경기상황요인을 가중치를 두어 수치화하여 정량화된 결과를 상기 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관들이 각각 서버 또는 단말기를 통해 요청을 하면 해당 서버 또는 단말기로 선수들의 공현도 자료를 전송하여 주는 기능을 갖는다.

<70> 상기 개인 이용자 단말기(200)는 상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서비

로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는다.

<71> 상기 농구선수 단말기(300)는 상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는다.

<72> 상기 농구 관련 기관 서버(400)는 상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는다.

<73> 상기 농구구단 서버(500)는 상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는다.

<74> 상기 언론(스포츠)기관 서버(600)는 상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공헌도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공헌도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공헌도 자료를 전송 받는 기능을 갖는다.

<75> 상기 금융사/카드사/이동통신사 과금서버(700, 710, 720)는 상기 관리자 서버로부터 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 등의 결제번호인 금융정보, 카드정보, 이동통신정보 중에서 어느 하나 또는 복수개에 대한 인증요청을 받는 기능과, 상기 인증요청 후 금융사 서버, 카드사 서버, 이동통신사 과금서버 중에서 해당 데이터베이스에 저장되어 있는 정보와 비교한 후 인증 결과를 관리자 서버로 전송하여 주는 기능을 갖는다.

<76> 상기 결제시스템 서버(800)는 상기 금융사/카드사/이동통신사 과금서버로부터 인증 받은 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 중에서 어느 하나 또는 복수개의 결제번호를 관리자 서버로부터 전송 받는 기능과, 상기 결제번호를 확인 후 결제된 결과를 관리자 서버로 전송하여 주는 기능을 갖는다.

<77> 상기 통신제공사 서버(900)는 상기 결제시스템 서버로부터 결제된 이후 관리자 서버로부터 상기 선수들의 공헌도 정보, 결제정보를 전송 받는 기능과, 상기 관리자 서버로부터 전송 받은 선수들의 공헌도 정보, 결제정보를 전자메일, 휴대폰의

SMS, 메신저 등을 통해 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관의 단말기 또는 개인 이용자, 농구선수 휴대폰으로 전송하여 주는 기능을 갖는다.

<78> 상기 관리자 서버 DB(110)와 금융사/카드사/이동통신사 과금서버 DB (701, 711, 721)는 각각 관리자 서버와 금융사/카드사/이동통신사 과금서버 등으로부터 회원들과 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 등의 정보가 업다운되거나 업로드되는 기능을 갖는다.

<79> 도 3은 본 발명의 다른 실시예에 따른 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템에서 관리자 서버의 세부구성 블록도이다.

<80> 도 3에 도시한 바와 같이, 상기 관리자 서버의 세부 구성을 살펴보면,

<81> 상기 회원 가입부(101)는 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 등이 서버 또는 단말기를 통해 회원을 가입 신청하는 기능을 갖는다.

<82> 상기 회원 승인부(102)는 상기 회원 가입을 승인한 후 ID를 부여하는 기능을 갖는다.

<83> 상기 회원정보 데이터베이스(DB)(103)는 상기 회원 가입한 회원들의 정보를 저장, 관리하는 기능을 갖는다.

<84> 상기 선수공현도 데이터베이스(DB)(104)는 선수들의 공현도를 저장, 관리하는 기능을 갖는다.

<85> 상기 경기요인부(110)는 129개의 항목으로 구성되며, 상기 선수들의 경기 상황에 의해 발생되는 팀 사기 증대 공현가산 등과 같은 공격의 공현부분을 나타내는 공격가산 경기요인부(111)와, 득점획득취소 실책감산 등과 같은 공격의 실책부분을 나타내는 공격감산 경기요인부(112)와, 완전실점가능무산 공현가산 등과 같은 수비의 공현부분을 나타내는 수비가산 경기요인부(113)와, 완전자책실점가능 실책감산 등과 같은 수비의 실책부분을 나타내는 수비감산 경기요인부(114)를 포함한다.

<86> 상기 경기상황요인부(120)는 1277개의 항목으로 구성되며, 상기 선수들의 경기 상황에 의해 발생되는 공격의 공현부분을 나타내는 공격가산 경기요인들의 세부 항목을 나타내는 공격가산 경기상황요인부(121)와, 공격의 실책부분을 나타내는 공격감산 경기요인들의 세부항목을 나타내는 공격감산 경기상황요인부(122)와, 수비의 공현부분을 나타내는 수비가산 경기요인들의 세부항목을 나타내는 수비가산 경기상황요인부(123)와, 수비의 실책부분을 나타내는 수비감산 경기요인들의 세부항목을 나타내는 수비감산 경기상황요인부(124)를 포함한다.

<87> 상기 중위수 설정부(130)는 상기 경기요인부와 경기상황요인부의 구성하는 세부 항목 각각에 대한 대표값을 설정하는 기능을 갖는다.

<88> 상기 가중치 설정부(140)는 상기 중위수 설정부에서 설정한 각각의 경기요인 중위수와 경기상황요인 중위수의 곱으로부터 설정하는 기능을 갖는다.

<89> 상기 공현도 산정부(150)는 상기 가중치가 적용된 공격, 수비 가산에 대한 공현요인을 포함하는 가산요인과, 상기 가중치가 적용된 공격, 수비 감산에 대한 실책요인을 포함하는 감산요인의 차로부터 선수들의 공현도를 산출하는 기능을 갖

는다.

<90> 이하, 본 발명의 일실시예에 따른 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠의 선수들의 가치산정을 위한 방법을 보다 상세하게 설명한다.

<91> 도 4는 본 발명의 실시예에 따른 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠의 선수들의 가치산정을 위한 방법에서 회원의 가입 프로세스를 나타낸 도면이다.

<92> 도 4에 도시한 바와 같이, 먼저 단계 S1에서 개인 이용자, 농구선수, 농구관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 중에서 어느 하나 또는 복수가 관리자 서버를 통해 웹사이트에 접속한다. 이어서 단계 S2에서 개인 이용자, 농구선수, 농구관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 중에서 어느 하나 또는 복수가 상기 접속 후 관리자 서버내의 회원가입부에서 회원가입을 위해 가입 신청을 한다. 그러면 단계 S3에서는 관리자 서버 내의 회원 승인부에서 승인여부를 결정한다. 상기 단계 S3에서 승인을 허용하지 않는 경우, 회원 가입이 허용이 안되고(단계 S4), 승인을 허용하는 경우, 회원으로 가입이 허용되는데(단계 S5), 상기 회원으로 허용된 후 단계 S6에서는 관리자 서버에서 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 중에서 어느 하나 또는 복수의 단말기 또는 서버로 회원승인부를 통해 ID를 부여하여 전송하여 준다. 이어서 단계 S7에서 상기 ID들을 관리자서버에서 회원정보 데이터베이스에 저장한다.

<93> 도 5는 본 발명의 다른 실시예에 따른 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠의 선수들의 가치산정을 위한 방법에서 가치산정 프로세스를 나타낸 도면이다.

<94> 도 5에 도시한 바와 같이, 먼저 관리자가 관리자 서버 내의 경기요인부에서

41개 항목의 공격가산 경기요인, 34개 항목의 공격감산 경기요인, 30개 항목의 수비가산 경기요인, 24개 항목의 수비감산 경기요인을 설정하는데(단계 S10),

<95> 상기 공격가산 경기요인부의 세부 항목은 완전슈팅포착능력 공현가산(상황: 7개 항목), 슈팅기회 포착능력 공현가산(7), 실점가능제거 공현가산(7), 완전팀-사기증대 공현가산(13), 팀 사기증대 공현가산(7), 고난도-기술력 공현가산(13), 완전불리극복능력 공현가산(13), 불리극복 능력 공현가산(13), 불리극복실패 공현가산(7), 완전득점가능확보 공현 가산(13), 득점가능제공 공현 가산(13), 득점기록취소감안 공현가산(13), 완전득점 기회능력손실 공현가산(7), 득점기회 능력손실 공현가산(13), 대체득점추가기여 공현 가산(7), 행운득점추가 기여 공현가산(7), 간접찬스 조성기여 공현가산(7), 직접 찬스조성기여 공현가산(7), 간접찬스희생기여 공현가산(13), 직접찬스 희생기여 공현가산(13), 개인수비위축기여 공현 가산(7), 상대팀수비위축 기여 공현가산(21), 공격시간재적용기여 공현가산 (21), 완전득점 협력기여 공현가산(13), 득점협력기여 공현가산(7), 팀웍 완성 협력기여 공현가산(7), 팀웍협력기여 공현가산(13), 적극가담 기여 공현가산(13), 슈팅찬스협력 기여 공현가산(13), 완전슈팅찬스협력기여 공현 가산(21), 속공협력기여 공현가산(7), 완전속공협력기여 공현가산(13), 소유권획득기여 공현가산 (13), 자유투획득능력 공현가산(7), 완전소유권 확보기여 공현가산(21), 소유권 확보측면기여 공현가산 (7), 득점기록획득 공현가산(7), 상대팀웍 저하기여 공현가산(5), 상대팀구성저해 기여 공현 가산(5), 상대수비교란기여 공현가산(9), 슈팅적소타이밍 공현가산(9)이고,

<96>

공격감산 경기요인부의 세부 항목은 득점획득취소 실책감산(상황: 13개 항목), 직접팀-사기저하 실책감산(7), 간접팀 사기저하 실책감산(7), 소유권가능 기회제거 실책감산 (7), 소유권 상실제공 실책감산(13), 간접 소유권 상실제공 실책감산(7), 소유권상실 가능제공 실책감산(7), 실점가능 제공 실책감산(13), 간접 실점 가능제공 실책감산(7), 완전실점가능제공 실책감산(13), 득점가능제거 실책감 산(13), 간접득점가능제거 실책감산(13), 완전득점기회무산 실책감산 (12), 간접득 점기회무산 실책감산(12), 일반 완전득점기회무산 실책 감산(12), 일반간접득점기 회무산 실책감산(12), 경기기본 능력결여 실책 감산(7), 득점추가기회무산 실책감 산(13), 승리 요건제거 실책감산(13), 슈팅무리시도 실책감산(13), 슈팅적소타이밍 결여 실책감산(13), 팀워크력 결여 실책 감산(7), 완전팀워크력결여 실책감산(7), 적극가담결여 실책 감산(7), 완전적극가담 결여 실책감산(7), 사전예측 능력결여 실책감산(7), 개인수비위축부담 실책감산(7), 팀원개인수비 위축 부담 실책감산 (13), 팀수비위축저하 실책감산(13), 팀워저하조장 실책 감산(5), 팀워구성저해 실책감산(5), 순간찬스협력결여 실책감산(5), 상대 속공 가능기회부여 실책 감산(9), 상대자유투가능부여 실책감산(9)이며,

<97>

수비가산 경기요인부의 세부 항목은 완전실점가능무산 공헌가산 (상황: 7개 항목), 실점가능무산 공헌가산(7), 완전실점허용무산 공헌 가산(7), 소유권획득가 능 부여 공헌가산(7), 슈팅실패요건부여 공헌가산 (21), 완전슈팅실패요건부여 공 헌가산(21), 슈팅심리위축 기여 공헌가산(9), 상대팀사기저하 공헌가산(7), 직접상 대사기저하 공헌가산(13), 실점가능 사전제거 공헌가산(4), 경기리듬차단기여 공헌

가산(4), 팀워안정계기부여 공현가산(13), 실점최소 가능부여 공현가산(4), 최적수 비능력 공현가산(7), 완전최적 수비능력 공현가산(13), 수비적극가담 공현가산(4), 완전수비 적극가담 공현가산(7), 팀워조력기여 공현가산(7), 실책유발요건부여 공현 가산(7), 완전실책유발 부여 공현가산(13), 득점기회가능부여 공현가산(13), 완전득점가능부여 공현가산(13), 상대 개인수비위축 공현가산(4), 상대팀 수비위축 공현가산 (13), 수비흔동회복 공현가산(13), 소유권획득기여 공현 가산(4), 상대팀 월 구성 저해 공현가산(5), 상대팀원구성저해 공현가산(5), 속공가능기회제공 공현가산(9), 적극희생가담기여 공현가산(9)이고,

<98> 수비감산 경기요인부의 세부항목은 최소자책실점부여 실책감산(상황: 21개 항목), 완전자책실점 부여 실책감산(21), 완전자책실점가능 실책 감산(13), 최대자책실점부여 실책감산(21), 대책부재실점 실책감산(21), 대책부재실점가능 실책감산(13), 대책부재초래 실책 감산(7), 조력자책 실점감안 실책감산(7), 조력자책가능실점감안 실책감산(7), 상황 대처 능력결여 실책감산(7), 조력 대처능력결여 실책감산(7), 수비기본능력미비 실책감산(7), 간접상대팀 사기증대 실책감산(7), 직접상대팀사기증대 실책 감산(7), 개인수비위축 실책감산(7), 개인수비위축조장 실책감산(7), 팀수비위축조장 실책감산(7), 심리조절능력결여 실책감산(13), 상대팀 월 정비기회제공 실책감산(7), 팀워 와해빌미제공 실책감산(5), 실점가능 증대초래 실책감산(5), 경기백차단 능력결여 실책감산(5), 팀-패턴혼동부여 실책감산(9), 팀원구성곤란제공 실책감산(9)이다.

<99> 그리고 상기 41개 항목의 공격가산 경기요인, 34개 항목의 공격감산 경기요

인, 30개 항목의 수비가산 경기요인, 24개 항목의 수비감산 경기요인에 대한 정의를 명명하면 다음과 같다.

<100> 첫째로, 각각의 공격가산요인들의 기입원칙은 다음과 같다.

<101> (1) 완전슈팅포착(구사)능력 공현가산 항목은 공격시 자력 및 동료의 도움을 받아 슈팅찬스를 확보·슈팅을 구사하여 득점을 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 자력 및 동료의 도움을 받아 슈팅찬스를 확보·슈팅을 구사하여 득점을 했으나 동료의 실책으로 무산되었을 때 득점한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 자유투시 자유투를 1개 이상 성공한 선수에게 주어지는 경우이다.

<102> (2) 슈팅기회포착능력 공현가산의 항목은 공격시 자력 및 동료의 도움으로 완전한 슛 기회를 만들었으나 패스를 받지 못해 무산되었을 때 주어지는 경우와, 공격시 슈팅(자유투 포함)을 시도했으나 실패한 상황에서 동료가 실책을 범해 노플레이가 됐을 때 슈터에게 주어지는 경우와, 공격시 득점을 하였으나 동료의 실책(バスケットイン터피어, 골텐딩 등)으로 득점이 취소된 경우에 주어지는 경우와, 공격시 슈팅을 구사하여 슛이 실패했으나 동료선수나 본인이 소유권을 다시 확보하였을 때 슈터에게 주어지는 경우이다.

<103> (3) 실점가능제거 공현가산의 항목은 공격시 선수가 정상 플레이를 한 상태로서 소유권이 바뀌지 않은 상황으로 실책부분이 없을 때 주어지는 경우인데, 즉 득점(자유투 포함)을 했을 때, 리바운드를 했을 때, 동료가 실책한 볼 또는 펌블된 볼을 잡았을 때, 점프볼 시 텁퍼의 굿 점프볼이나 점프볼 한 것을 재치 있게 잡았을 때, 루즈볼 파울을 얻었을 때, 동료가 실책한 볼을 상대와의 볼 다툼을 통해 점

프볼이 되었을 때, 슛한 볼이 링에 맞거나 맞지 않고 또는 동료의 실수로 코트 밖으로 아웃되려 하는 것을 의도적으로 상대의 몸에 터치시켜 아웃되게 할 때 등의 팀에 감산요인을 발생시키지 않으면서 선수의 행동이 없으면 볼의 소유권을 빼앗겨서 상대팀의 소유권이 될 때 이의 원인을 제거할 때 주어지는 경우이다. 또한 공격 중 상대팀의 팀파울 적용시의 파울, 루즈볼 파울, 인텐셔널 파울, 프레그넌트 파울, 편칭 파울 등 각종 파울로 인해 자유투를 얻은 선수에게 주어지는 경우이다.

<104> (4) 완전팀사기증대 공헌가산의 항목은 공격시 득점획득(자유투 포함)시 관련선수에게 주어지는 경우인데, 이 경우 자유투 시도 중 시초·동점, 동·역점의 자유투를 동시에 성공시키면 둘 다 가산하는 것이다. 또한 공격 중 자유투시 자유투를 1개라도 성공시킨 선수에게만 주어지는 경우이다.

<105> (5) 팀사기증대 공헌가산의 항목은 공격시 선수의 플레이 결과가 상대팀에게 자극적(현란한 패스, 드리블로 상대선수를 제쳤을 경우 등)이어서 심리적 위축감을 줄 때 주어지는 경우와, 공격시 오펜스가 슛(레이업, 골밑, 미들, 3점)을 구사하여 실패했을 때, 슈터나 동료가 소유권을 다시 확보한 경우, 슈터나 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우이다.

<106> (6) 고난도-기술력 공헌가산의 항목은 공격 중 개인플레이시 3점슛의 성공, 현란한 드리블의 완성, 멋진 레이업의 성공, 덩크슛의 성공, 팀 인, 현란한 패스 (앨리웁 어시스트 포함)의 완성, 득점(파울)에 이은 자유투의 획득 등을 실행한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 개인플레이시 간접 및 직접 어시스트 패스를 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<107> (7) 완전불리극복능력 공헌가산의 항목은 공격시 공격리바운드(BOX OUT의 불

공평)를 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 오펜스가 슛한 볼을 팀 인하여 득점을
한 선수에게 주어지는 경우이다.

<108> (8) 불리극복능력 공헌가산의 항목은 공격 중 공격리바운드시, 또는 공격상

황시 동료가 실책한 볼을 다시 잡아 소유권을 획득하는데 동료간의 협력 또는 자력
으로 공헌을 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 동료가 슛한 볼이 링에 맞거나
맞지 않고 또는 플레이 중 동료의 실수로 코트 밖으로 아웃되려는 것을 의도적으로
상대의 몸에 터치시켜 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우이다.

<109> (9) 불리극복실패 공헌가산의 항목은 공격시 오펜스 A가 실책한 볼, 또는 펌

블된 볼을 다시 잡으려다 실패했을 때, 오펜스 A가 슛한 볼이 링에 맞고 튀어나와
코트 밖으로 나가려 하는 것, 또는 플레이 중 동료의 실수로 나가려는 것을 의도적
으로 디펜스 X의 몸에 던지거나 맞혔으나 실패, 동료에게 패스하였으나 실패한 선
수에게 주어지는 경우이다.

<110> (10) 완전득점가능확보 공헌가산의 항목은 공격시 오펜스가 3초 제한구역 내

에서 리바운드나 루즈볼을 잡거나 또는 직후 슛으로 연결한 선수에게 주어지는 경
우와, 공격시 오펜스가 3초 제한구역 내에서 상대선수에 실책을 유발시키거나 또는
볼을 다투다가 득점으로 연결되어 팀에 공헌을 발생시킨 선수에게 주어지는 경우
와, 공격시 상대팀의 파울 등으로 인해 자유투를 얻은 선수에게 주어지는 경우
이다.

<111> (11) 득점가능제공 공헌가산의 항목은 공격시 선수가 공격 리바운드를 잡거

나, 프런트코트에서 동료가 실책한 볼을 스틸, 가로채기 등으로 소유권을 완전히 확보하였을 때 주어지는 경우와, 공격시 슈터가 슈팅과 동시에 블록을 당한 볼을 다시 잡거나, 동료가 실책한 볼을 다시 잡아 소유권을 획득한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 동료가 슛한 볼이 링에 맞거나 맞지 않은 경우, 또는 플레이 중 동료의 실수로 코트 밖으로 아웃되려 하는 것을 의도적으로 상대의 몸에 터치시켜 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 루즈볼 파울(라이브 볼이 된 이후 어느 팀도 소유권을 갖지 못했을 때 발생하는 비합법적인 신체접촉)을 얻은 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 어시스트에 준한 패스(직접·간접 노마크)를 해 슈팅이 시도되었으나 숫이 실패하여 어시스트로 기록되지 못할 때, 패스를 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<112> (12) 득점기록취소감안 공헌가산의 항목은 공격 중 자유투시 시도 숫이 골인되었으나 동료의 실책(골텐딩, 라인크로스,バス켓인터피어런스 등)으로 득점기록 기회가 취소당한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 숫으로 득점을 얻었으나 동료의 실책(골텐딩, 라인크로스,バス켓 인터피어런스 등)으로 득점기록기회가 취소당한 선수에게 주어지는 경우이다.

<113> (13) 완전득점기회능력손실 공헌가산의 항목은 공격시 오펜스가 자유투를 얻어 시도·노 골인 상황에서 동료의 실책(라인크로스, 골텐딩 등)으로 자유투가 취소된 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 자유투를 얻었으나 부상 등으로 자유투를 시도할 수 없는 선수에게 주어지는 경우이다.

<114> (14) 득점기회능력손실 공헌가산의 항목은 공격시 오펜스가 완전찬스의 숫

기회의 위치를 확보하였으나 패스가 연결되지 않아 무산된 선수에게 주어지는 경우
이다.

<115> (15) 대체득점추가기여 공헌가산의 항목은 공격시 동료가 얻은 자유투를 자
력이 아닌 임의의 선정으로 인해 득점을 한 선수에게 주어지는 경우인데, 이 경우
개인의 득점기록에 포함시키지 않고 팀 득점으로 처리한다.

<116> (16) 행운득점추가기여 공헌가산의 항목은 공격시 상대편이 실책으로 자살골
을 발생시켰을 때 그 상황의 최 근접의 선수에게 주어지는 경우인데, 이 경우 개인
의 득점기록에 포함시키지 않고 팀 득점으로 처리한다.

<117> (17) 간접찬스조성기여 공헌가산의 항목은 공격시 동료에게 슛 및 패스나 캐
치기회를 내 주기위해 볼과 관계없이 본인 및 동료수비를 유인하여 상대수비에 혼
동을 준 선수에게 주어지는 경우이다.

<118> (18) 직접찬스조성기여 공헌가산의 항목은 공격시 동료에게 슛 및 패스나 캐
치기회를 내 주기위해 볼과 관계없이 취한 행동이 패스연결의 결과까지 가져다준
선수에게 주어지는 경우이다.

<119> (19) 간접찬스희생기여 공헌가산의 항목은 공격시 블록, 스크린 등으로 본인
보다는 팀을 위해 행동한 결과가 패스로 연결되어 슛 기회가 발생하였으나 구사하
지 않은 경우에 블록, 스크린 등을 시도한 선수에게 주어지는 경우이다.

<120> (20) 직접찬스희생기여 공헌가산의 항목은 공격시 블록, 스크린 등으로 본인
보다는 팀을 위해 행동한 결과가 패스로 연결되어 슛까지 발생시킨 경우, 블록, 스

크린 등을 시도한 선수에게 주어지는 경우이다.

<121> (21) 개인수비위축기여 공현가산의 항목은 공격시 상대선수에게 파울을 범하게 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<122> (22) 상대팀수비위축기여 공현가산의 항목은 공격시 선수가 상대선수에게 파울을 범하게 하였을 때 그 결과가 팀파울에도 포함되는 경우에 주어지는 경우이다.

<123> (23) 공격시간재적용기여 공현가산의 항목은 공격시 파울 등으로 인해 경기가 멈췄다가 재개되는 경우 공격 팀에 공격시간 24초가 다시 주어졌을 때 그 조건을 이끈 선수에게 주어지는 경우이다.

<124> (24) 완전득점협력기여(완전 어시스트) 공현가산의 항목은 공격시 완전 노마크 어시스트 패스(동료의 득점성공)를 시도한 선수에게 주어지는 경우인데, 이 경우 완전 노마크 어시스트 패스는 슈터가 수비로부터 일체 방해를 받지 않은 경우를 말한다.

<125> (25) 득점협력기여(간접 어시스트) 공현가산의 항목은 공격시 간접 노마크 어시스트 패스(동료의 득점성공)를 시도한 선수에게 주어지는 경우인데, 이 경우 간접 노마크 어시스트 패스는 슈터가 수비로부터 방해를 받은 경우를 말한다.

<126> (26) 팀워완성협력기여 또는 팀조직극대기여 공현가산의 항목은 공격시 동료 선수들 간의 협력으로 인해 패스가 연결되어 득점이 된 경우에 주어지는데, 즉 속공, 세트 플레이 등의 시원한 결과를 가져올 때 최종 3인의 선수에게 주어진다.

<127>

(27) 팀워크력기여 공헌가산의 항목은 공격시 동료선수들 간의 협력으로 인해 패스가 연결되어 슈팅이 이루어 졌으나 실패한 경우, 슈팅을 하는데 블록, 스크린, 또는 패스를 한 선수에게 주어지는 경우인데, 이 경우 공격 중 패스시 타이밍·정확도·흐름주도에 대해서 가산을 부여한다.

<128>

(28) 적극가담기여 공헌가산의 항목은 공격 중 리바운드시 상대와 볼을 다투다가 서로 친 볼이 득점이 되거나, 상대의 실책으로 득점을 얻었을 때, 또는 팀에 공헌을 발생시켰을 때 최 근접거리에 있었던 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 어느 팀의 볼도 아닌 상황 또는 동료가 실책한 볼을 다투다가 점프볼이 선언되었을 때 점프볼의 대상선수에게 주어지는 경우와, 공격시 동료가 실책한 볼, 펌블된 볼을 동료와 협력하거나 자력으로 잡은 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 동료가 슛한 볼이 링에 맞거나 맞지 않고 또는 플레이 중 동료의 실수로 코트 밖으로 아웃되려 하는 것을 의도적으로 상대의 몸에 터치시켜 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 공격 리바운드에 참여하여 볼을 획득하거나, 적극 리바운드의 참여, 참여선수의 탭(무의도적인 탭 포함), 자유투나 슈팅시 노 골인 상황에서 수비와 동시에 실책을 범해 점프-볼을 만든 선수, 적극적인 플레이 중의 더블파울 등 적극적인 행동이 팀에 공헌의 결과를 가져다준 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 오픈스 A가 실책한 볼, 또는 펌블된 볼을 다시 잡으려다 실패했을 때, 오픈스 A가 슛한 볼이 링에 맞고 튀어나와 코트 밖으로 나가려 하는 것, 또는 플레이 중 동료의 실수로 나가려는 것을 의도적으로 디펜스 X의 몸에 던지거나 맞혀서 아웃되거나 하거나 동료에게 패스하였으나 실패한 선수에게 주어지는 경우이다.

<129> (29) 슈팅찬스협력기여 또는 슈팅기회제공기여 공헌가산의 항목은 공격시 3

초제한 구역 밖의 동료선수에게 어시스트에 준한 패스(간접 노 마크)를 해 슈팅이 시도되었으나 슛이 실패하여 어시스트로 기록되지 못할 때 패스를 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<130> (30) 완전슈팅찬스협력기여 공헌가산의 항목은 공격시 3초제한 구역 내의 동

료선수에게 어시스트에 준한 패스(완전 노 마크)를 해 슈팅이 시도되었으나 슛이 실패하여 어시스트로 기록되지 못할 때 패스를 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<131> (31) 속공협력기여 공헌가산의 항목은 속공시 득점으로 연결되진 않았으나

리바운드와 동시에 패스한 선수, 중간연결선수, 최종패스 선수에게 주어지는 경우이다.

<132> (32) 완전속공협력기여 공헌가산의 항목은 속공 시 성공하여 득점으로 연결

되었을 때 리바운드와 동시에 첫 패스한 선수, 중간연결 선수, 최종패스선수에게 주어지는 경우이다.

<133> (33) 소유권획득가능기여 공헌가산의 항목은 공격시 어느 팀 볼의 소유도 아

닌 펌블상황(동료의 실책 포함)에서 점프볼로 만든 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 자유투시 공·수가 동시에 바이얼레이션 (인터피어런스나 골텐딩 등)을 범해 점프볼이 선언된 상황에서 점프볼을 만든 선수에게 주어지는 경우이다.

<134> (34) 자유투획득능력 또는 완전득점가능기여 공헌가산의 항목은 공격시 팀파

울 상태의 파울, 개인의 슛 동작에서의 파울, 테크니컬 파울, 루즈볼 파울 등을 얻

어 어떤 실책도 발생하지 않은 상태에서 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 자유투를 얻은 선수에게 주어지는 경우이다.

<135> (35) 완전소유권확보기여 공현가산의 항목은 공격시 점프볼 상황에서 텁퍼와 캐처가 볼의 소유권을 확보한 후 그 역할정도가 반 이상을 기여한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 리바운드 상황에서 의도적으로 동료선수에게 텁 퍼스하여 잡게 한 경우 그 역할이 반 이상인 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 슈팅과 동시에 블록을 당한 볼, 리바운드 획득, 플레이 중 동료가 실책이나 펌블한 볼을 다시 잡아 소유권을 획득한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 동료가 슛한 볼이 링에 맞거나 맞지 않고 또는 플레이 중 동료의 실수로 코트 밖으로 아웃되려 하는 것을 의도적으로 상대의 몸에 터치시켜 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우이다.

<136> (36) 소유권확보측면기여 공현가산의 항목은 공격 중 점프볼 상황에서 텁퍼와 캐처가 볼의 소유권을 확보한 후, 그 역할정도가 비슷하거나 반 이하의 기여선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 리바운드시 텁퍼의 텁, 캐처의 캐치, 점프볼시 텁퍼의 텁 캐처의 캐치에 있어서, 그 공현이 서로 비슷하거나 반 이하인 경우의 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 리바운드시 무의도적으로 텁 된 볼을 동료가 잡았을 때 무의도적 텁을 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<137> (37) 득점기록획득 공현가산의 항목은 공격 중 개인이 슛을 구사·성공해서 점수를 얻은 선수에게 주어지는 경우이다.

<138> (38) 상대팀워저하기여 공현가산의 항목은 공격 중 상대선수를 퇴장시키는데 공현을 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<139> (39) 상대팀구성저해기여 공현가산의 항목은 공격 중 상대선수를 퇴장시킴과

동시에 1경기 이상 출전정지를 시키는데 공현을 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<140> (40) 상대수비교란기여 공현가산의 항목은 공격 중 패스, 드리블, 블록, 스크린, 속공 등, 또는 팀웍으로 상대수비에 적극적인 혼란을 준 선수에게 주어지는 경우이다.

<141> (41) 슈팅적소타이밍 공현가산의 항목은 공격 중 슈터가 슈팅 타이밍에서 슛을 구사하였을 때 주어진다. 즉 득점이 되거나 슛이 실패했을 시는 동료선수나 본인이 소유권을 다시 확보하였을 때 주어지는 경우와, 공격 중 슈터가 슈팅 타이밍에서 슛을 구사하여 골인이 되었으나, 팀 동료가 바이얼레이션을 범해 득점이 취소되어진 선수에게 주어지는 경우이다.

<142> 둘째로, 각각의 공격감산요인들의 기입원칙은 다음과 같다.

<143> (1) 득점획득취소 실책감산의 항목은 공격시 슈터가 야투나 자유투를 시도하여 골이 되는 상황에서 본인이나 동료가 바이얼레이션을 범해 득점을 취소되게 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 슈터가 야투나 자유투를 시도하여 골이 되는 상황에서 파울을 범해 득점을 취소되게 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<144> (2) 직접팀사기저하 실책감산의 항목은 공격시 실책(볼보지 중 펌블, 패스미스, 드리블미스, 캐치미스, 3초제한 룰, 트레블링, 더블드리블 등)을 발생시켜 소유권을 상대팀에 넘겨주게 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 오픈스 파울(인텐셔널, 플레그런트, 편칭)을 발생시켜 소유권을 상대팀

에 넘겨준 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 슈터가 야투나 자유투를 시도하여 골이 되는 상황에서 파울을 범해 득점이 취소되고 소유권도 잃게 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 근접수비에 의한 5초 실책, 포스트업에 의한 5초 실책에 의해 소유권을 잃은 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 라인 크로스의 실책을 범해 소유권을 잃은 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 프런트 코트에서 백코트로 넘어가거나 또는 패스를 하다가 백코트로 넘어가 하프라인 바이얼레이션을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 프런트-코트 하이지점에서 볼-보지 및 드리블을 보지하다가 스틸을 당하거나 또는 그 지점에서 패스를 하거나 받다가 인터셉트를 당한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 속공시 어시스트 패스를 하지 않고 3득점 슈팅을 구사하여 실패한 선수에게 주어지는 경우와, 속공 시 완전찬스(골밀 및 레이업 등)에서 슈팅하지 않고 패스하다가 실책을 발생시키고 소유권도 잃은 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 실책을 발생시켜 소유권을 잃은 상태에서 상대팀의 역공에서 동료가 파울을 범했을 때, 실책을 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 야투나 자유투를 성공시킨 상황에서 실책을 범해 득점을 취소케 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 자유투 시 자유투를 실패한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 팀웍에 의해 3초 제한구역 내에서 어시스트 패스를 받아 야투(완전 노마크 상황)를 시도했으나 득점(실패)으로 연결시키지 못한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 팀웍에 의해 3초 제한구역 내에서 어시스트 패스를 받아 야투(간접 노마크 상황)를 시도했을 때, 팀웍에 의해 3초 제한구역 밖에서 어시스트 패스를 받아 야투(완전 노마크 상황)를 시도했을 때, 득점

(실패)으로 연결시키지 못한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 팀웍에 의해 3초 제한구역 밖에서 어시스트 패스를 받아 야투(간접 노마크 상황)를 시도했으나 득점 (실패)으로 연결시키지 못한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 완전 노마크의 찬스(골밑 및 3초제한 구역)에서 캐치미스를 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<145> (3) 간접팀사기저하 실책감산의 항목은 공격 중 자력(개인기)에 의해 야투(완전 노마크 및 간접 노마크 상황)를 시도했으나 득점으로 연결시키지 못한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 슈팅을 했으나 볼이 링을 맞거나 맞지 않고(슈팅실패) 어느 선수의 터치도 없이 아웃되어 볼의 확보기회를 무산시킨 슈터에게 주어지는 경우와, 공격시 슈팅을 시도하다 수비에게 블록을 당한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 동료들의 공격 리바운드가 부재된 상태에서 슈팅(노골인)을 시도하여 리바운드의 기회를 주지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 동료 간의 실수로 실책(패스미스, 캐치미스 등)을 발생시켜 소유권을 상대팀에 넘겨주게 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 근접수비에 의한 5초 실책, 포스트업에 의한 5초 실책, 8초 하프라인 실책, 공격시간 24초 초과실책에 의해 소유권을 잃은 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 볼을 보지하다가 펌블을 하였을 때, 또는 볼을 보지하다가 held ball이 됐을 때, 디펜스와 서로 볼을 다투다가 아웃되거나 해서 심판에 의해 점프볼이 선언되게 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 패스 등을 시도하다가 볼을バス켓 밑에서 위쪽으로 통과한 결과로 인해 소유권을 잃게 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 속공시 완전찬스(골밑 및 레이업 등)에서 슈팅하지 않고 패스하다가 실책을 했으나 소유권은 유지한 선수에게 주어지는 경우이다.

<146>

(4) 소유권가능기회제거 실책감산의 항목은 공격 중 자유투 시 슈터가 자유

투를 시도하여 실패된 상황에서 본인이나 동료가 바이얼레이션을 범해 자유투가 취
소되어 팀 동료의 리바운드 기회를 무산시킨 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 슈
팅을 했으나 볼이 링을 맞거나 맞지 않고 어느 선수의 터치도 없이 아웃되어 볼의
확보기회(리바운드)를 무산시킨 슈터에게 주어지는 경우와, 경기 중 점프볼 시 실
책을 범하여 소유권을 잃게 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격(팀파울의 적용)시
어느 한 선수가 볼을 소유하기 전, 파울을 범한 선수에게 주어지는 경우이다.

<147>

(5) 소유권상실제공 실책감산의 항목은 공격시 실책(패스미스, 드리블미스,

캐치미스, 3초제한 률, 트레블링, 더블드리블 등)을 발생시켜 소유권을 상대팀에
넘겨준 경우 개인적일 때, 또는 그 책임이 반 이상일 때 대상 선수에게 주어지는
경우와, 공격 중 슈팅을 시도하다가 상대에게 블록을 당한직후 소유권을 다시 획득
하지 못한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 슈팅을 했으나 볼이 링을 맞거나 맞
지 않고 어느 선수의 터치도 없이 아웃되어 볼의 확보기회를 무산시킨 슈터에게 주
어지는 경우와, 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 오픈스 파울(인텐셔널, 플레그
런트, 편칭 등)을 발생시켜 소유권을 상대팀에 넘겨준 선수에게 주어지는 경우와,
공격시 근접수비에 의한 5초 실책, 포스트업에 의한 5초 실책, 8초 하프라인 실책,
공격시간 24초 초과실책에 의해 소유권을 잃은 선수에게 주어지는 경우와, 공격시
개인 및 팀플레이를 하다가 라인크로스의 실책을 범해 소유권을 잃은 선수에게 주
어지는 경우와, 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 프런트 코트에서 백코트로 넘어
가거나 또는 패스를 하다가 백코트로 넘어가 하프라인 바이얼레이션을 범한 선수에

게 주어지는 경우와, 공격시 패스 등을 시도하다가 볼을バス켓 밑에서 위쪽으로 통과한 결과로 인해 소유권을 잃게 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<148> (6) 간접소유권상실제공 실책감산의 항목은 공격시 실책을 발생시켜 소유권을 상대팀에 넘겨줄 때 그 책임이 반 이하인 대상 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 어느 한 선수가 볼을 소유하기 전, 파울을 범해 소유권을 잃게 한 선수에게 주어지는 경우와, 경기 중 점프볼 시 실책을 범하여 소유권을 잃게 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<149> (7) 소유권상실가능제공 실책감산의 항목은 공격 중 야투나 자유투(직후 인플레이로 이어지는 상황)를 시도하여 실패한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 슈팅을 시도하다가 블록을 당했으나, 동료가 다시 잡거나 또는 본인이나 동료의 재치로 점프볼의 원인을 제공한 선수(슈터)에게 주어지는 경우와, 공격시 동료들의 공격 리바운드가 부재된 상태에서 슈팅(노골인)을 시도하여 리바운드의 기회를 주지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 볼을 보지하다가 펌블을 하였을 때, 또는 볼을 보지하다가 HELD BALL이 됐을 때, 본인이나 동료가 디펜스와 함께 서로 볼을 다투다가 아웃되어 점프볼을 발생시킨 선수(볼 보지자)에게 주어지는 경우와, 공격 중 자유투(성공) 직후 인플레이로 이어지는 상황에서 상대선수와 동시에 실책을 범해 점프볼을 발생시킨 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 속공시 어시스트 패스를 하지 않고 3득점 슈팅을 구사하여 실패한 선수에게 주어지는 경우이다.

<150> (8) 실점가능제공 실책감산의 항목은 공격시 실책(볼보지 중 펌블, 패스미스, 드리블미스, 캐치미스, 3초제한 룰, 트레블링, 더블드리블 등)을 발생시

켜 소유권을 상대팀에 넘겨준 경우 개인적일 때, 또는 그 책임이 반 이상일 때 대상 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 동료가 야투나 자유투를 성공시켰을 때 실책을 범해 득점을 취소케 하고 소유권을 상대팀에 넘겨주게 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 오펜스 파울(인텐셔널, 플레그러트, 편침 등)을 발생시켜 소유권을 상대팀에 넘겨준 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 근접수비에 의한 5초 실책, 포스트업에 의한 5초 실책, 8초 하프라인 실책, 공격시간 24초 초과실책에 의해 소유권을 잃은 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 라인크로스의 실책을 범해 소유권을 잃은 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 프런트 코트에서 백코트로 넘어가거나 또는 패스를 하다가 백코트로 넘어가 하프라인 바이얼레이션을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 실책을 발생시켜 소유권을 잃은 상태에서 상대팀의 역공에서 동료가 파울을 범했을 때 실책을 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<151> (9) 간접실점가능제공 실책감산의 항목은 공격시 실책을 발생시켜 소유권을 상대팀에 넘겨줄 때 그 책임이 반 이하인 대상 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 루즈볼 상황에서 파울을 발생시켜 소유권을 상대팀에 넘겨줄 때 그 대상 선수에게 주어지는 경우와, 경기 중 점프볼 시 실책을 범하여 소유권을 잃게 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 속공시 어시스트 패스를 하지 않고 3득점 슈팅을 구사하여 실패한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 속공시 완전찬스(골밀 및 레이업 등)에서 슈팅하지 않고 패스하다가 실책을 했으나, 소유권은 유지한 선수에게 주어지는 경우이다.

<152> (10) 완전실점가능제공 실책감산의 항목은 공격시 팀플레이 상황에서 개인적으로 테크니컬 파울을 범해 상대팀에 자유투를 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 팀파울의 적용 상황에서 루즈볼, 인텐셔널, 플레그런트, 편칭 파울을 범해 상대팀에 자유투를 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 프런트코트 하이지점에서 볼 보지 및 드리블을 보지하다가 스틸을 당하거나 그 지점에서 패스를 하다가 인터셉트를 당한 선수에게 주어지는 경우이다.

<153> (11) 득점가능제거 실책감산의 항목은 공격시 실책(볼보지 중 펌블, 패스미스, 드리블미스, 캐치미스, 3초제한 룰, 트레블링, 더블드리블 등)을 발생시켜 소유권을 상대팀에 넘겨준 경우, 개인적일 때 또는 그 책임이 반 이상일 때 대상 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 오픈스파울(인텐셔널, 플레그런트, 편칭 등)을 발생시켜 소유권을 상대팀에 넘겨준 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 균접수비에 의한 5초 실책, 포스트업에 의한 5초 실책, 8초 하프라인 실책, 공격시간 24초 초과실책에 의해 소유권을 잃은 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 라인크로스의 실책을 범해 소유권을 잃은 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 프런트코트에서 백코트로 넘어가거나 또는 패스를 하다가 백코트로 넘어가 하프라인 바이얼레이션을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 패스 등을 시도하다가 볼을 바스켓 밑에서 위쪽으로 통과한 결과로 인해 소유권을 잃게 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 프런트코트 하이지점에서 볼 보지 및 드리블을 보지하다가 스틸을 당하거나 그 지점에서 패스를 하다가 인터셉트를 당한 선수에게 주어지는 경우와, 공

격 중 속공시 완전찬스(골밀 및 레이업 등)에서 슈팅하지 않고 패스하다가 실책을 했으나 소유권은 유지한 선수에게 주어지는 경우이다.

<154> (12) 간접득점가능제거 실책감산의 항목은 공격시 실책을 발생시켜 소유권을 상대팀에 넘겨줄 때 그 책임이 반 이하인 대상 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 컷팅하는 동료에게 패스를 해야 하는 상황에서 상대에게 펌블당하거나 패스 컷을 당했으나 본인이나 동료의 재치로 소유권은 잊지 않은 결과의 선수에게 주어지는 경우이다.

<155> (13) 완전득점기회무산 실책감산의 항목은 공격 중 완전 노마크 상황의 찬스 (3초 제한구역정도의 거리)에서 어시스트 패스를 받아 슛을 실패한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 자유투 시 자유투를 실패한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 자유투를 시도 중이거나 시도직후 인플레이로 이어지는 상황에서 슈터가 실책을 범해 자유투가 취소된 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 속공시 완전찬스(노마크 골밀)의 동료에게 어시스트 패스를 하지 않고 3득점 슈팅을 구사하여 실패한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 속공시 완전찬스(골밀 및 레이업 등)에서 슈팅하지 않고 패스하다가 실책을 했으나 소유권은 유지한 선수에게 주어지는 경우이다.

<156> (14) 간접득점기회무산 실책감산의 항목은 공격 중 간접 노마크 상황의 찬스 (3초 제한구역정도의 거리)에서 어시스트 패스를 받아 슛을 실패한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 완전 노마크 상황의 찬스(골밀 및 3초 제한구역정도의 거리)에서 어시스트 패스를 했으나 캐치미스를 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<157> (15) 일반완전득점기회무산 실책감산의 항목은 공격 중 완전 노마크 상황의

찬스(3초 제한구역 밖의 거리)에서 어시스트 패스를 받아 슛을 시도했으나 실패한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 자력(개인기)에 의한 완전 노마크 찬스에서 야투를 구사하였으나 실패한 선수에게 주어지는 경우이다(모든 지역 포함).

<158> (16) 일반간접득점기회무산 실책감산의 항목은 공격 중 간접 노마크 상황의 찬스(3초 제한구역 밖의 거리)에서 어시스트 패스를 받아 슛을 시도했으나 실패한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 자력(개인기)에 의한 간접 노마크 찬스에서 야투를 구사하였으나 실패한 선수에게 주어지는 경우이다(모든 지역 포함).

<159> (17) 경기기본능력결여(볼 보지미스, 패스미스, 드리블미스, 캐치미스, 3초 제한 룰, 트레블링, 더블드리블 등) 실책감산의 항목은 공격시 볼을 보지하다가 펌블되었을 때, 볼을 보지하다 HELD BALL이 됐을 때, 패스미스를 했을 때, 드리블 미스를 했을 때, 캐치미스를 했을 때 등 동료가 점프볼로 만들거나 또는 상대팀에 소유권을 빼앗긴 결과가 반 이상을 발생시킨 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 실책을 발생시켜 소유권을 잃은 상태에서 상대팀의 역공에서 동료가 파울을 범했을 때 실책을 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 컷팅 하는 동료에게 패스를 해야 하는 상황에서 상대에게 펌블당하거나 패스 컷을 당했으나 본인이나 동료의 재치로 소유권은 잃지 않은 결과의 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 완전 노마크의 찬스(골밑이나 3초 에어리어 지역)에서 슛을 실패한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 라인크로스의 실책을 범해 소유권을 잃은 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 패스 등을 시도하다가 볼을バス켓 밑에서 위쪽으로 통과한 결과로 인해 소유권을 잃게 한 선수에게 주어지는

경우와, 공격시 프런트코트 하이지점에서 볼 보지 및 드리블을 보지하다가 스틸을 당하거나 그 지점에서 패스를 하다가 인터셉트를 당한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 속공시 완전찬스(골밀 및 레이업 등)에서 슈팅하지 않고 패스하다가 실책을 했으나 소유권은 유지한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 속공시 완전찬스(골밀 및 레이업 등)에서 슈팅하지 않고 패스하다가 실책을 했으나 소유권은 유지한 선수에게 주어지는 경우이다.

<160> (18) 득점추가기회무산 실책감산의 항목은 경기 중 부상 등으로 인해 코트 아웃된 선수 대신, 자유투를 시도했으나 실패한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 상대팀으로부터 테크니컬 파울 등을 당해 팀을 대신해 자유투를 시도했으나 실패한 선수에게 주어지는 경우이다.

<161> (19) 승리요건제거 실책감산의 항목은 공격시 동료가 야투나 자유투를 시도하여 골이 된 상황에서 바이얼레이션을 범해 득점이 취소되게 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 슈터가 야투나 자유투를 시도하여 골이 되는 상황에서 파울을 범해 득점이 취소되게 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시(팀파울의 적용) 어느 한 선수가 볼을 소유하기 전, 파울을 범해 자유투를 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 자유투시 자유투를 실패한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 속공시 완전 찬스의 어시스트 패스를 하지 않고 3득점 슈팅을 구사·실패해서 팀 득점 까지 실패케 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 속공시 완전찬스(골밀 및 레이업 등)에서 슈팅하지 않고 패스하다가 실책을 해서 득점은 하지 못했으나 소유권은 유지한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 속공시 완전찬스(골밀 및 레이업 등)에

서 슈팅하지 않고 패스하다가 실책을 해서 득점을 하지 못하고 소유권도 잃은 선수에게 주어지는 경우이다.

<162> (20) 슈팅무리시도 실책감산의 항목은 공격시 슈팅을 시도하다가 수비에게 블록을 당한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 동료들의 공격 리바운드가 부재된 상태에서 슈팅(노 골)을 시도하여 리바운드의 기회를 주지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 속공시 어시스트 패스를 하지 않고 3득점 슈팅을 구사하여 실패한 선수에게 주어지는 경우이다.

<163> (21) 슈팅적소타이밍결여 실책감산의 항목은 공격시 동료들의 공격 리바운드가 부재된 상태에서 슈팅(노 골)을 시도하여 리바운드의 기회를 주지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 팀웍으로 완전 슈팅찬스가 제공되었으나 슈팅을 하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 속공시 어시스트 패스를 하지 않고 3득점 슈팅을 구사하여 실패한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 속공시 완전찬스(골밑 및 레이업 등)에서 슈팅하지 않고 패스하다가 실책(득점기회무산)을 했으나 소유권은 유지된 선수에게 주어지는 경우와, 경기 중 속공시 완전찬스(골밑 및 레이업 등)에서 슈팅하지 않고 패스하다가 실책(득점기회무산)을 해서 소유권을 잃은 선수에게 주어지는 경우이다.

<164> (22) 팀웍협력결여 실책감산의 항목은 공격 중 아웃된 볼을 인 플레이시킬 때 서로 사인이 맞지 않아 소유권을 잃었을 경우 실책정도가 적은 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 아웃된 볼을 인 플레이시킬 때 서로 사인이 맞지 않아 소유권을 잃었을 경우 참여하지 않은 선수에게 주어지는 경우이다.

<165> (23) 완전팀워크력결여 실책감산의 항목은 공격 중 아웃된 볼을 인 플레이시

킬 때 서로 사인이 맞지 않아 소유권을 잃었을 경우 실책정도가 크거나 비슷한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 근접수비에 의한 5초 실책, 포스트업에 의한 5초 실책, 8초 하프라인 실책, 공격시간 24초 초과실책에 의해 소유권을 잃은 선수에게 주어지는 경우이다.

<166> (24) 적극가담결여 실책감산의 항목은 공격 중 아웃된 볼을 인 플레이시킬

때 서로 사인이 맞지 않아 소유권을 잃었을 경우 패서와 캐처 외의 나머지 참여하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 근접수비에 의한 5초 실책, 포스트업에 의한 5초 실책, 8초 하프라인 실책, 공격시간 24초 초과실책에 의해 소유권을 잃은 선수에게 주어지는 경우이다.

<167> (25) 완전적극가담결여 실책감산의 항목은 공격 중 아웃되려는 볼을 동료가

인 플레이시키려고 재치 있게 코트 안으로 살렸으나 상대에게 빼앗겼을 때 가장 근접한 거리에 있었던 선수에게 주어지는 경우이다.

<168> (26) 사전예측능력결여 실책감산의 항목은 공격시 슛한 볼이 링을 맞거나,

맞지 않고 손을 단순히 스친(터치) 후 볼이 아웃되어 상대팀의 소유권이 되게 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 패스 등을 시도하다가 볼을バス켓 밑에서 위쪽으로 통과한 결과로 인해 소유권을 잃게 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<169> (27) 개인수비위축부담 실책감산의 항목은 공격시 볼이 어느 팀의 소유도 아

닌 상태에서 파울을 하여 상대팀의 소유권이 되게 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 오픈스 파울을 범해 소유권을 잃게 한 선수에게

주어지는 경우이다.

<170> (28) 팀원개인수비위축부담 실책감산의 항목은 공격시 실책을 발생시켜 소유권을 잃은 상태에서 상대팀의 역공에서 동료가 파울을 범했을 때 실책을 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<171> (29) 팀수비위축저하 실책감산의 항목은 공격시 볼이 어느 팀의 소유도 아닌 상태에서 파울을 하여 상대팀의 소유권이 되게 한 상태에서 그 결과가 팀파울에도 포함될 때 파울을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 오픈스 파울(인텐셔널, 프레그넌트 등)을 범해 소유권을 잃게 한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 실책을 발생시켜 소유권을 잃은 상태에서 상대팀의 역공에서 동료가 파울을 범했을 때 실책을 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<172> (30) 팀워저하조장 실책감산의 항목은 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 플레그런트 파울 등을 범해 퇴장을 당한 선수에게 주어지는 경우와, 공격 중 속공시 이시스트 패스를 하면 2득점의 가능성이 확실한 상황에서 패서의 욕심으로 3점 슛을 구사하여 실패한 선수에게 주어지는 경우이다.

<173> (31) 팀워구성저해 실책감산의 항목은 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 펜칭 파울 등을 범해 퇴장 및 1경기 이상 출전정지를 당한 선수에게 주어지는 경우이다.

<174> (32) 순간찬스협력결여 실책감산의 항목은 공격시 개인 및 팀플레이를 하다가 컷팅하는 동료에게 패스를 해야 하는 상황에서 상대에게 펌블당하거나 패스 컷을 당했으나 본인이나 동료의 재치로 소유권은 잃지 않은 결과의 선수에게 주어진

다.

<175> (33) 상대속공가능기회부여 실책감산의 항목은 공격시 실책을 범해 속공으로 연결되는 결과를 초래한 선수에게 주어지는 경우와, 공격시 프런트코트 하이지점에 서 볼 보지 및 드리블을 보지하다가 스틸을 당하거나 그 지점에서 패스를 하다가 인터셉트를 당한 관련 선수에게 주어지는 경우이다.

<176> (34) 상대자유투가능부여 실책감산의 항목은 공격시 실책을 발생시켜 소유권을 잃은 상태에서 상대팀의 역공(속공)에서 동료가 파울을 범해서 자유투가 주어졌을 때, 실책을 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<177> 세째로, 각각의 수비가산요인들의 기입원칙은 다음과 같다.

<178> (1) 완전실점가능무산 공현가산의 항목은 수비시 적극적·소극적인 수비로 오펜스를 방어하던 상황에서 슛(3초 제한구역 내)을 허용했으나 득점으로 연결시키지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 속공 및 노마크의 상황에서 재치로 슛을 허용치 않고 실책을 유발시켜 득점을 허용하지 않았으나 소유권은 확보하지 못한 경우, 또는 동 상황에서 소유권도 확보한 경우의 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 단독 레이업 찬스를 적극적으로 방어를 해 실점을 허용하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 3초 제한구역 내에서 블록슛을 한 선수, 3초 제한구역 내 및 밖에서 덩크 및 야투를 시도할 때 저지 직후 볼의 공동소유(헬드볼)로 점프-볼을 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 이시스트(3초 제한구역 내)를 호수비로 방어하고 소유권도 확보한 선수, 또는 동 상황에서 소유권을 확보하지 못한 선수에게 주어지는 경우이다.

(2) 실점가능(요인)무산 공현가산의 항목은 수비시 적극적·소극적인 수비로 오픈스를 방어하던 상황에서 슛(3초 제한구역 밖)을 허용했으나 득점으로 연결시키지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 디펜스끼리 스위치 마크를 하는 상황에서 슈팅을 허용했으나 실점하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스 파울(인텐셔널, 프레그넌트, 펜칭 등)을 범하게 해서 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료들의 도움(호수비)으로 가로채기를 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 자유투와 동시에 인 플레이로 이어지는 상황에서 상대선수와 동시에 바이얼레이션(점프볼)을 범해 자유투를 취소케 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료의 실수로 수비수가 공격수 보다 적을 때 자유투를 허용하지 않은 파울을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 리바운드에 참여해 공중 볼 또는 루즈볼을 잡다가 오픈스로부터 파울을 당해 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 3초 제한구역 밖에서 블록슛을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스의 슛이 노 골의 상황에서 오픈스와 동시에 바이얼레이션(バスケットイン터피어, 골텐딩 등)을 범해 점프볼을 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스의 어시스트(3초 제한구역 밖)를 호수비로 방어하고 소유권도 확보한 선수, 또는 동 상황에서 소유권을 확보하지 못한 선수에게 주어지는 경우와, 수비 중 오픈스가 슛한 볼을 텁 패스로 동료에게 잡게 하였을 때 공현정도가 동료보다 크거나 비슷한 선수, 또는 동 상황에서 텁펴보다 크거나 비슷한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스가 슛한 볼, 플레이하던 볼이 디펜스의 손이나 몸에 터치되고 아웃되려하는 것을 오픈스의 몸에 던지거나 맞혀서 아웃되게 하거나 동료에게 패스하여 소유권을 확보

한 선수에게 주어지는 경우이다.

<180> (3) 완전실점허용무산 공현가산의 항목은 수비시 오픈스의 숫이 골인되는 상황에서 오픈스와 동시에 바이얼레이션(バスケットインターフィ어, 골텐딩 등)을 범해 노 포인트가 되고 점프볼을 만든 선수에게 주어지는 경우이다.

<181> (4) 소유권획득가능부여 공현가산의 항목은 수비시 적극적·소극적인 수비로 오픈스를 방어하던 상황에서 숫을 허용했으나 득점으로 연결시키지 않은 선수에게 주어지는 경우(수비 리바운드)와, 수비시 디펜스끼리 서로 스위치 마크를 하는 상황에서 슈팅을 허용했으나 실점하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스의 단독 레이업 찬스를 적극적으로 방어를 해 실점을 허용하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스의 펌블을 유발시켜 점프볼의 기회를 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스의 숫이 골인되는 상황에서 오픈스와 동시에 바이얼레이션(バスケット インターフィ어, 골텐딩 등)을 범해 노 포인트가 되고 점프볼을 만든 선수, 또는 노 골의 상황에서 점프볼을 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 자력으로 오픈스로부터 헬드볼을 유발시켜 점프볼을 시도하는 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 자유투 직후 인 플레이로 이어지는 상황에서 오픈스와 동시에 바이얼레이션을 범했을 때, 점프볼의 대상선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료가 스텔이나 가로채기를 할 수 있도록 일조한 선수, 또는 동 상황을 시도해서 동료가 잡은 경우에 조건을 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스의 실책·유발시켰으나 소유권은 얻지 못한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스가 슬로우 인을 할 때 패스 길을 막아 5초 실책을 발생시키는데 일조한 선수에게 주어지는 경우와,

수비시 오펜스의 볼을 쳐서 동료에게 잡게 한 선수, 또는 펌블된 볼을 의도적으로 쳐서 동료에게 잡게 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 3초 제한구역 내 및 밖에서 블록슛을 한 선수, 3초 제한구역 내 및 밖에서 덩크 및 야투를 시도할 때 저지 직후 볼의 공동소유(헬드볼)로 점프-볼을 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비 중 오펜스가 슛한 볼을 텁 패스로 동료에게 잡게 하였을 때, 그 비중이 크던 작던 일조한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 상대선수가 슈팅한 직후 그 볼을 잡기 위해 박스아웃, 준비되지 않은 볼의 터치, 동료의 리바운드의 조력 등의 결과를 보인 선수에게 주어지는 경우이다.

<182> (5) 슈팅실패요건부여 공헌가산의 항목은 수비시 소극적인 행위로 인해 오펜스에게 슛을 허용했으나 득점으로 연결시키지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 디펜스의 서로가 스위치 마크를 하는 상황에서 슈팅을 허용했으나 실점하지 않은 선수에게 주어지는 경우이다.

<183> (6) 완전슈팅실패요건부여 공헌가산의 항목은 수비시 적극적인 행위(앨리웁, 노 마크 레이업 등의 방어)를 취한 상황에서 오펜스에게 슛을 허용했으나 득점으로 연결시키지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 단독 레이업 찬스를 적극적으로 방어를 해 실점을 허용하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 3초 제한구역 내 및 밖에서 블록슛을 한 선수, 3초 제한구역 내 및 밖에서 덩크 및 야투를 시도할 때 저지 직후 볼의 공동소유로 점프볼을 만든 선수에게 주어지는 경우이다.

<184> (7) 슈팅심리위축기여 공헌가산의 항목은 수비시 3초 제한구역 내 및 밖에서

볼록슛을 한 선수, 3초 제한구역 내 및 밖에서 덩크 및 야투를 시도할 때 저지 직후 볼의 공동소유로 점프볼을 만든 선수에게 주어지는 경우이다.

<185> (8) 상대팀사기저하 공현가산의 항목은 수비시 오펜스에게 슛을 허용·득점으로 연결시키지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 디펜스끼리 서로 스위치 마크를 하는 상황에서 슈팅을 허용했으나 실점하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 속공 및 노마크의 상황에서 재치로 슛을 허용치 않고 실책을 유발 시켰으나, 소유권은 확보하지 못한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 펌블을 유발시켜 점프볼의 기회를 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 자력으로 오펜스로부터 헬드볼을 유발시켜, 점프볼을 시도하는 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료가 스틸이나 가로채기를 할 수 있도록 일조한 선수, 또는 동 상황을 시도해서 동료가 잡은 경우에 조건을 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슬로우 인을 할 때 패스 길을 막아 5초 실책을 발생시키는데 일조한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 단독 레이업 찬스를 적극적으로 방어를 해 실점을 허용하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 리바운드에 참여해 공중 볼 또는 루즈볼을 잡다가 오펜스로부터 파울을 당해 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 볼을 쳐서 동료에게 잡게 한 선수, 또는 펌블된 볼을 의도적으로 쳐서 동료에게 잡게 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 어시스트를 호수비로 방어했으나, 소유권은 확보하지 못한 선수에게 주어지는 경우와, 수비 중 오펜스가 슛한 볼을 텁 패스로 동료에게 잡게 하였을 때 공현정도가 동료보다 작은 선수, 또는 동 상황에서 텁피보다 작은 선수에게 주어지는 경우

이다.

<186> (9) 직접상대사기저하 공헌가산의 항목은 수비시 속공 및 노마크의 상황에서
재치로 슛을 허용치 않고 실책을 유발시켜 슛을 허용하지 않고 소유권을 확보한 선
수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스-파울(인텐셔널, 프레그넌트, 편칭 등)을
범하게 해서 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료들의 도움(호
수비)으로 가로채기를 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 근접수비를 해 5초 실
책을 유도하여 소유권을 획득하는데 직접조건을 부여한 선수에게 주어지는 경우와,
수비시 동료가 실책을 유도한 상황에서 패스되어지는 볼을 가로채기 한 선수, 또는
동료가 펌블시킨 볼을 잡은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 굿디펜스로 오펜스
의 실책을 유발시켜 독자적으로 소유권을 획득(스틸)한 선수에게 주어지는 경우와,
수비시 3초 제한구역 내 및 밖에서 블록슛을 한 선수, 3초 제한구역 내 및 밖에서
덩크 및 야투를 시도할 때 저지 직후 볼의 공동소유(HELL-BALL)로 점프볼을 만든
선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 슛이 골인되는 상황에서 오펜스와 동
시에 바이얼레이션 (バスケットイン터피어, 골텐딩 등)을 범해 노 포인트가 되고 점프볼
을 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 어시스트를 호수비로 방어하
고 소유권도 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비 중 오펜스가 슛한 볼을 텁 페
스로 동료에게 잡게 하였을 때 공헌정도가 동료보다 크거나 비슷한 선수, 또는 동
상황에서 텁페보다 크거나 비슷한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슛
한 볼, 플레이 하던 볼이 디펜스의 손이나 몸에 터치되고 아웃되려하는 것을 오펜
스의 몸에 던지거나 맞혀서 아웃되게 하거나 동료에게 패스하여 소유권을 확보한

선수에게 주어지는 경우이다.

<187> (10) 실점가능사전제거 공현가산의 항목은 수비시 동료의 오픈스를 도움수비해 주다가 파울을 범해 경기를 멈추게 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료의 실수로 수비수가 공격수 보다 적을 때 자유투를 허용하지 않는 파울을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 속공 및 노마크의 상황에서 재치로 슛을 허용치 않고 실책을 유발시켜 득점을 허용하지 않았으나, 소유권은 확보하지 못한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 속공 및 노마크의 상황에서 재치로 슛을 허용치 않고 실책을 유발시켜 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료들의 도움(호수비)으로 가로채기를 한 선수, 또는 동료가 실책을 유도한 상황에서 패스되어지는 볼을 가로채기 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 근접수비를 해 5초 실책을 유도하여 소유권을 획득하는데 직접조건을 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 리바운드에 참여해 공중 볼 또는 루즈볼을 잡다가 오픈스로부터 파울을 당해 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 리바운드를 잡아 소유권을 획득한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 굿디펜스로 오픈스의 실책을 유발시켜 독자적으로 소유권을 획득(스틸)한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스의 볼을 쳐서 동료에게 잡게 한 선수, 또는 펌블된 볼을 의도적으로 쳐서 동료에게 잡게 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스의 어시스트(3초 제한구역 내, 밖)를 호수비로 방어하고 소유권도 확보한 선수, 동 상황에서 소유권을 확보하지 못한 선수에게 주어지는 경우이다.

<188> (11) 경기리듬차단기여 공현가산의 항목은 수비시 동료의 오픈스를 도움수비

해 주다가 파울을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료의 실수로 수비수가 공격수 보다 적을 때 자유투를 허용하지 않은 파울, 또는 허용하는 파울을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비 중 팀파울의 적용시 동료의 오픈스를 도움수비 해 주다가 파울을 범해 자유투 2 개를 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 속공 및 노마크의 상황에서 재치로 슛을 허용치 않고 실책을 유발시켜 득점을 허용하지 않았으나, 소유권은 확보하지 못한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 속공 및 노마크의 상황에서 재치로 슛을 허용치 않고 실책을 유발시켜 슛을 허용하지 않고, 소유권을 확보한 선수에게 주 주어지는 경우와, 수비시 공격자의 불을 일시차단(킥킹, 패스차단 터치 아웃, 파울 유도 등)하여 경기 맥을 끊은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스의 펌블을 유발시켜 점프볼의 기회를 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 자력으로 오픈스로부터 헬드볼을 유발시켜 점프볼을 시도하는 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료가 스틸이나 가로채기를 할 수 있도록 일조한 선수, 또는 동 상황을 시도해서 동료가 잡은 경우에 조건을 부여한 선수에게 주 주어지는 경우와, 수비시 오픈스의 실책·유발시켰으나 소유권은 얻지 못한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스가 슬로우 인을 할 때 패스 길을 막아 5초 실책을 발생시키는데 일조한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스의 슛이 콜인되는 상황에서 오픈스와 동시에 바이얼레이션(바스켓인터피어, 골텐딩 등)을 범해 노포인트가 되고 점프볼을 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스의 어시스트(3초 제한구역 내, 밖)를 호수비로 방어하고 소유권도 확보한 선수, 또는 동 상황에서 소유권을 확보하지 못한 선수에게 주 주어지는 경우이다.

(12) 팀워안정계기부여 공현가산의 항목은 수비시 동료의 오펜스를 도움수비

해 주다가 파울을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료의 실수로 수비수가 공격수 보다 적을 때 자유투를 허용하지 않은 파울, 또는 허용하는 파울을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비 중 팀파울의 적용시 동료의 오펜스를 도움수비 해 주다가 파울을 범해 자유투를 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비 중 팀파울의 적용시 동료의 오펜스를 도움수비해 슈팅은 허용했으나, 실점하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 디펜스끼리 스위치 마크를 하는 상황에서 슈팅을 허용했으나 실점하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스-파울(인텐셔널, 프레그넌트, 편칭, 루즈볼 등)을 범하게 해서 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 펌블을 유발시켜 점프볼의 기회를 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료들의 도움(호수비)으로 가로채기를 한 선수, 동료가 실책을 유도한 상황에서 패스되어지는 볼을 가로채기 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료가 돌파당한 오펜스를 적극적으로 방어하여 정상의 수비형태를 갖추는데 공현한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 근접수비를 해 5초 실책을 유도하여 소유권을 획득하는데 직접조건을 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 리바운드를 잡아 소유권을 획득한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 굿디펜스로 오펜스의 실책을 유발시켜 독자적으로 소유권을 획득(스틸)한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 볼을 쳐서 동료에게 잡게 한 선수, 또는 펌블된 볼을 의도적으로 쳐서 동료에게 잡게 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 슛이 골인되는 상황에서 오펜스와 동시에 바이얼레이션 (바스켓인터피어, 골텐딩 등)을 범해 노포인

트가 되고 점프볼을 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 어시스트(3초 제한구역 내, 밖)를 호수비로 방어하고 소유권도 확보한 선수, 동 상황에서 소유권을 확보하지 못한 선수에게 주어지는 경우와, 수비 중 오펜스가 슛한 볼을 텁패스로 동료에게 잡게 하였을 때, 또는 그 볼을 잡았을 때 그 대상 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슛한 볼, 플레이 하던 볼이 디펜스의 손이나 몸에 터치되고 아웃되려하는 것을 오펜스의 몸에 던지거나 맞혀서 아웃되게 하거나 동료에게 패스하여 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우이다.

<190> (13) 실점최소가능부여 공헌가산의 항목은 수비 중 팀파울의 적용시 동료의 오펜스를 도움수비 해 주다가 파울을 범해 자유투 2개를 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시(팀파울의 적용) 공격권 획득의 필요상황에서 의도적으로 파울을 하여 자유투를 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료의 실수로 수비수가 공격수 보다 적을 때 자유투를 허용하지 않은 파울, 또는 허용하는 파울을 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<191> (14) 최적수비능력 공헌가산의 항목은 수비시 적극적인 행위를 취한 상황에서 오펜스에게 슛을 허용했으나 실점하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 디펜스끼리 스위치 마크를 하는 상황에서 슈팅을 허용했으나 실점하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 속공 및 노-마크의 상황에서 재치로 슛을 허용치 않고 실책을 유발시켜 득점을 허용하지 않았으나, 소유권은 확보하지 못한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 펌볼을 유발시켜 점프볼의 기회를 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 자력으로 오펜스로부터 헬드볼을 유발시켜 점프볼을 시도

하는 선수에게 주어지는 경우와, 수비시(팀파울의 적용) 공격권 획득의 필요상황에서 의도적으로 파울을 하여 자유투를 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스의 단독 레이업 찬스를 적극적으로 방어를 해 실점을 허용하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스의 슛이 노 골이 된 상황에서 오픈스와 동시에 바이얼레이션(バス켓인터피어, 골텐딩 등)을 범해 점프볼을 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스의 어시스트(3초 제한구역 내, 밖)를 호수비로 방어하고 소유권은 확보하지 못한 선수에게 주어지는 경우와, 수비 중 오픈스가 슛한 볼을 텁패스로 동료에게 잡게 하였을 때 공현정도가 동료보다 작은 선수, 또는 동 상황에서 텁패보다 작은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스가 슛한 볼, 플레이하던 볼이 디펜스의 손이나 몸에 터치되고 아웃되려하는 것을 오픈스의 몸에 던지거나 맞혀서 아웃되게 하거나 동료에게 패스하여 소유권을 확보하려 했으나 실패한 선수에게 주어지는 경우이다.

<192> (15) 완전최적수비능력 공현가산의 항목은 수비시 동료의 오픈스를 도움 수비하는 상황에서 오픈스에게 슛을 허용했으나 실점하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 속공 및 노마크의 상황에서 재치로 슛을 허용치 않고 실책을 유발시켜 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스-파울(인텐셔널, 프레그넌트 등)을 범하게 해서 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료들의 도움(호수비)으로 가로채기를 한 선수, 동료가 실책을 유도한 상황에서 패스되어지는 볼을 가로채기 한 선수, 펌블된 볼을 잡은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 근접수비를 해 5초 실책을 유도하여 소유권을 획득하는데 직접조건

을 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 리바운드를 잡아 소유권을 획득한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 굿디펜스로 오펜스의 실책을 유발시켜 독자적으로 소유권을 획득(스틸)한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 볼을 쳐서 동료에게 잡게 한 선수, 또는 펌블된 볼을 의도적으로 쳐서 동료에게 잡게 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 3초 제한구역 내·밖에서 블록슛을 한 선수, 3초 제한구역 내·밖에서 덩크·야투를 시도할 때 저지 직후 볼의 공동소유로 점프볼을 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 슛이 골인되는 상황에서 오펜스와 동시에 바이얼레이션(바스켓인터피어, 골텐딩 등)을 범해 노 포인트가 되고 점프볼을 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 어시스트(3초 제한구역 내, 밖)를 호수비로 방어하고 소유권도 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비 중 오펜스가 슛한 볼을 탭 패스로 동료에게 잡게 하였을 때 공현정도가 동료보다 크거나 비슷한 선수, 또는 동 상황에서 탭퍼보다 크거나 비슷한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슛한 볼, 플레이 하던 볼이 디펜스의 손이나 몸에 터치되고 아웃되려하는 것을 오펜스의 몸에 던지거나 맞혀서 아웃되게 하거나 동료에게 패스하여 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우이다.

<193> (16) 수비적극가담 공현가산의 항목은 수비시 상대선수가 앤리웁, 노마크 레이업 등의 슛을 시도할 때 슛의 시도는 허용했지만 적극적인 수비로 득점을 허용하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료가 돌파당해 적극적인 도움수비를 취했으나 동료 오펜스에게 슛을 허용, 실점을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 공격자의 볼을 일시 차단하여 경기 맥을 끊은 선수에게 주어지는 경우와, 수비

시 동료가 스틸이나 가로채기를 할 수 있도록 일조한 선수, 또는 동 상황을 시도해 서 동료가 잡은 경우에 조건을 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료가 돌파당한 오펜스를 적극적으로 방어하여 정상의 수비형태를 갖추는데 공헌한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 실책·유발시켰으나 소유권은 얻지 못한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슬로우 인을 할 때 패스 길을 막아 5초 실책을 발생시키는데 일조한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 볼을 쳐서 동료에게 잡게 한 선수, 또는 펌블된 볼을 의도적으로 쳐서 동료에게 잡게 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 자력으로 오펜스로부터 헬드볼을 유발시켜 점프볼을 시도하는 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 슛이 노골이 된 상황에서 오펜스와 동시에 바이얼레이션(바스켓인터피어, 골텐딩 등)을 범해 점프볼을 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 어시스트(3초 제한구역 내, 밖)를 호수비로 방어하고 소유권을 확보하지 못한 선수에게 주어지는 경우와, 수비 중 오펜스가 슛한 볼을 텁 패스로 동료에게 잡게 하였을 때 공헌정도가 동료보다 작은 선수, 또는 동 상황에서 텁펴보다 작은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 상대 선수가 슈팅한 직후 그 볼을 잡기위해 박스아웃, 준비되지 않은 볼의 터치, 동료의 리바운드의 조력 등의 결과를 보인 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슛한 볼, 플레이 하던 볼이 디펜스의 손이나 몸에 터치되고 아웃되려하는 것을 오펜스의 몸에 던지거나 맞혀서 아웃되게 하거나 동료에게 패스하여 소유권을 확보하려 했으나 실패한 선수에게 주어지는 경우이다.

도움수비를 취한 상황에서 동료 오펜스에게 슛을 허용했으나 득점으로 연결시키지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료들의 도움(호수비)으로 가로채기를 한 선수, 동료가 실책을 유도한 상황에서 패스되어지는 볼을 가로채기 한 선수, 펌블된 볼을 잡은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 근접수비를 해 5초 실책을 유도하여 소유권을 획득하는데 직접조건을 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 리바운드에 참여해 공중 볼 또는 루즈볼을 잡다가 오펜스로부터 파울을 당해 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 리바운드를 잡아 소유권을 획득한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 굿디펜스로 오펜스의 실책을 유발시켜 독자적으로 소유권을 획득(스틸)한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 3초 제한구역 내 및 밖에서 블록슛을 한 선수, 3초 제한구역 내 및 밖에서 덩크 및 야투를 시도할 때 저지 직후 볼의 공동소유(헬드볼)로 점프볼을 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 슛이 골인되는 상황에서 오펜스와 동시에 바이얼레이션(바스켓인터피어, 골텐딩 등)을 범해 노 포인트가 되고 점프볼을 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 어시스트(3초 제한구역 내, 밖)를 호수비로 방어하고 소유권도 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슛한 볼을 텁 패스로 동료에게 잡게 하였을 때 공헌정도가 동료보다 크거나 비슷한 선수, 또는 동 상황에서 텁펴보다 크거나 비슷한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슛한 볼, 플레이 하던 볼이 디펜스의 손이나 몸에 터치되고 아웃되려하는 것을 오펜스의 몸에 던지거나 맞혀서 아웃되게 하거나 동료에게 패스하여 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우이다.

<195>

(18) 팀워조력기여 공현가산의 항목은 수비시 동료가 돌파당해 적극적인 도움수비를 취했으나, 동료 오펜스에게 슛과 실점을 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 디펜스 서로가 스위치 마크를 하는 상황에서 슈팅을 허용했으나, 실점하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료가 스틸이나 가로채기를 할 수 있도록 일조한 선수, 또는 동 상황을 시도해서 동료가 잡은 경우에 조건을 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료가 돌파당한 오펜스를 적극적으로 방어하여 정상의 수비형태를 갖추는데 공현한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시(팀파울의 적용) 공격권 획득의 필요상황에서 의도적으로 파울을 하여 자유투를 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슬로우 인을 할 때 패스 길을 막아 5초 실책을 발생시키는데 일조한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 볼을 쳐서 동료에게 잡게 한 선수, 또는 펌블된 볼을 의도적으로 쳐서 동료에게 잡게 한 선수, 펌블된 볼을 잡은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슛한 볼을 텁 패스로 동료에게 잡게 한 선수, 또는 동 상황에서 잡은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 상대선수가 슈팅한 직후 그 볼을 잡기위해 박스아웃, 준비되지 않은 볼의 터치, 동료의 리바운드의 조력 등의 결과를 보인 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슛한 볼, 플레이 하던 볼이 디펜스의 손이나 몸에 터치되고 아웃되려하는 것을 오펜스의 몸에 던지거나 맞혀서 아웃되게 하거나 동료에게 패스하여 소유권을 확보하려 했으나 실패한 선수에게 주어지는 경우이다.

<196>

(19) 실책유발요건부여 공현가산의 항목은 수비시 속공 및 노마크의 상황에서 재치로 슛을 허용치 않고 실책을 유발시켰으나, 소유권은 확보하지 못한 선수에

게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 실책·유발시켰으나 소유권은 얻지 못한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료가 스틸 및 가로채기를 할 수 있도록 일조한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 펌블을 유발시켜 점프볼의 기회를 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 자력으로 오펜스로부터 헬드볼을 유발시켜 점프볼을 시도하는 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슬로우 인을 할 때 패스 길을 막아 5초 실책을 발생시키는데 일조한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 3초 제한구역 내 및 밖에서 덩크 및 야투를 시도할 때 저지 직후 볼의 공동소유(헬드볼)로 점프볼을 만든 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 슛이 노골이 된 상황에서 오펜스와 동시에 바이얼레이션(バスケットイン터피어, 골텐딩 등)을 범해 점프볼을 만든 선수에게 주어지는 경우이다.

<197> (20) 완전실책유발부여 공헌가산의 항목은 수비시 속공 및 노마크의 상황에서 재치로 슛을 허용치 않고 실책을 유발시켜 득점을 허용하지 않고 소유권도 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스 파울(인텐셔널, 프레그넌트 등)을 범하게 해서 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 스틸이나 가로채기를 시도해서 펌블된 볼을 동료가 잡은 경우에 조건을 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 볼을 쳐서 동료에게 잡게 한 선수, 또는 펌블된 볼을 의도적으로 쳐서 동료에게 잡게 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 슛이 골인되는 상황에서 오펜스와 동시에 바이얼레이션(バスケットイン터피어, 골텐딩 등)을 범해 노 포인트가 되고 점프볼을 만든 선수에게 주어지는 경우이다.

<198> (21) 득점기회가능부여 공헌가산의 항목은 수비시 속공 및 노마크의 상황에

서 재치로 슛을 허용치 않고 실책을 유발시켜 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스-파울(인텐셔널, 프레그넌트, 편칭, 루즈볼 등)을 범하게 해서 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 근접수비를 해 5초 실책을 유도하여 소유권을 획득하는데 직접조건을 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료가 실책을 유도한 상황에서 패스되어지는 볼을 가로채기 한 선수, 펌블된 볼을 잡은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 리바운드를 잡아 소유권을 획득한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 굿디펜스로 오펜스의 실책을 유발시켜 독자적으로 소유권을 획득(스틸)한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 어시스트(3초 제한구역 내, 밖)를 호수비로 방어하고 소유권도 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슛한 볼을 텁 패스로 동료에게 잡게 하였을 때 공헌정도 가 동료보다 크거나 비슷한 선수, 또는 동 상황에서 텁퍼보다 크거나 비슷한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슛한 볼, 플레이 하던 볼이 디펜스의 손이나 몸에 터치되고 아웃되려하는 것을 오펜스의 몸에 던지거나 맞혀서 아웃되게 하거나 동료에게 패스하여 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우이다.

<199> (22) 완전득점가능부여 공헌가산의 항목은 수비시 오펜스 파울(인텐셔널, 프레그넌트, 편칭 등)을 범하게 해서 자유투의 기회 및 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우이다.

<200> (23) 상대개인수비위축 공헌가산의 항목은 수비시 오펜스 파울(개인, 인텐셔널, 프레그넌트, 편칭, 루즈볼 등)을 유도해낸 선수에게 주어지는 경우이다.

<201> (24) 상대팀수비위축 공헌가산의 항목은 수비시 오펜스 파울(개인,

인텐셔널, 프레그넌트, 편칭, 루즈볼)을 유도해낸 선수에게 주어지는 경우이다.

<202> (25) 수비흔동회복 공현가산의 항목은 수비시 동료가 돌파당한 오펜스를 적극적으로 방어하여 정상의 수비형태를 갖추는데 공현한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료의 실수로 수비수가 공격수 보다 적을 때 자유투를 허용하지 않은 파울, 또는 허용하는 파울을 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<203> (26) 소유권획득기여 공현가산의 항목은 수비시 근접수비를 해 5초 실책을 유도하여 소유권을 획득하는데 직접조건을 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스 파울(인텐셔널, 프레그넌트, 편칭 등)을 범하게 해서 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료들의 도움(호수비)으로 가로채기를 한 선수, 동료가 실책을 유도한 상황에서 패스되어지는 볼을 가로채기 한 선수, 펌블된 볼을 잡은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 속공 및 노마크의 상황에서 재치로 슛을 허용치 않고 실책을 유발시켜 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 리바운드에 참여해 공중 볼 또는 루즈볼을 잡다가 오펜스로부터 파울을 당해 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 리바운드를 잡아 소유권을 획득한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 굿디펜스로 오펜스의 실책을 유발시켜 독자적으로 소유권을 획득(스틸)한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 어시스트(3초 제한구역 내, 밖)를 호수비로 방어하고 소유권도 확보한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슛한 볼을 텁 패스로 동료에게 잡게 하였을 때 공현정도가 동료보다 크거나 비슷한 선수, 또는 동 상황에서 텁퍼보다 크거나 비슷한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슛한 볼, 플레이 하던 볼이 디펜스의

손이나 몸에 터치되고 아웃되려하는 것을 오펜스의 몸에 던지거나 맞혀서 아웃되게 하거나 동료에게 패스하여 소유권을 확보한 선수에게 주어지는 경우이다.

<204> (27) 상대팀원구성저해 공현가산의 항목은 수비시 오펜스 파울 (프레그넌트, 편칭 등)을 범하게 해서 대상선수를 퇴장시킨 선수에게 주어지는 경우이다.

<205> (28) 상대팀원구성저해 공현가산의 항목은 수비시 오펜스 파울 (프레그넌트, 편칭 등)을 범하게 해서 대상선수를 퇴장 및 1경기 출전정지를 시킨 선수에게 주어지는 경우이다.

<206> (29) 속공가능기회제공 공현가산의 항목은 수비시 굿디펜스로 오펜스의 실책을 유발시켜 독자적으로 소유권을 획득(스틸)한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 굿디펜스로 가로채기를 하여 소유권을 획득한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 볼을 쳐서 동료에게 잡게 한 선수, 또는 펌블된 볼을 의도적으로 쳐서 동료에게 잡게 한 선수, 펌블된 볼을 잡은 선수에게 주어지는 경우이다.

<207> (30) 적극희생가담기여 공현가산의 항목은 수비시 동료의 오펜스를 도움수비해 주다가 파울을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료의 실수로 수비수가 공격수보다 적을 때 자유투를 허용하지 않거나 허용하는 파울을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용)시 공격권 획득의 필요상황(경기종료 얼마 전 3득점의 획득을 위해)에서 의도적인 파울을 하여 자유투를 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슛한 볼이나 플레이 하던 볼이 디펜스의 손이나 몸에 터치되어 아웃되려는 볼을 오펜스의 몸에 맞혀서 아웃되게 하거나 동료에게 패스하여 소유권을 확보하려 했으나 실패한 선수에게 주어지는 경우이다.

<208> 넷째로, 각각의 수비감산요인들의 기입원칙은 다음과 같다.

<209> (1) 최소자책실점부여 실책감산의 항목은 수비시 오픈스에게 돌파당해 골밑에 준한 슛, 필드슛을 허용해 실점을 할 때 슛 동작에서 적극적인 동작(팔로우)을 취한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 상대의 블록 및 스크린에 의한 패턴 플레이를 방어할 때 디펜스끼리 서로 스위치 마크를 하다가 실점을 허용했을 때 실책비중이 작은 선수에게 주어지는 경우와, 팀파울의 적용 때의 수비시 오픈스의 슛 동작 하에서 파울을 범해 슛은 실패케 했으나 자유투를 허용한 상황에서 모두 골이 되어 실점한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시(팀파울의 적용 전·후) 오픈스의 슛 동작 하에서 파울을 범해 슛은 실패케 했으나 자유투를 허용한 상황에서 실점 무실점의 결과를 부여한 선수에게 주어지는 경우이다.

<210> (2) 완전자책실점부여 실책감산의 항목은 수비시 오픈스에게 돌파당해 골밑에 준한 슛, 필드슛을 허용해 실점을 할 때 슛 동작에서 적극적인 행위(팔로우 등)를 취하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 상대의 블록 및 스크린에 의한 패턴 플레이를 방어할 때 디펜스끼리 서로 스위치-마크를 하다가 실점을 허용했을 때 실책비중이 큰, 비슷한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 파울(슛 동작 중 파울, 슛 동작 후 루즈볼 파울 등)을 범해 자유투를 허용한 후 실점을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스가 슛을 던진 후에 루즈볼 파울, 또는 슛 동작 중 파울을 범한 상황에서 자유투를 제공·실점한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스가 슛을 던져 볼이バスケット을 향해 진행 중일 때 슈터의 동료 오픈스에게 파울을 하여 자유투를 제공·실점한 선수에게 주어지는 경우이다.

(3) 완전자책실점가능 실책감산의 항목은 수비시 팀파울의 적용시 파울을 범

해 자유투를 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 팀파울의 적용 전 오펜스의 돌파에 의한 단독 레이업 슛을 방어하다가 자유투를 허용하는 파울을 한 선수에게 주어지는 경우와, 팀파울의 적용 때의 수비시 오펜스가 라인아웃에서 슬로우인하기 전에 디펜스가 슬로우-인하는 선수에게 파울을 범해 자유투를 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 팀파울의 적용 전 상대팀의 속공시 디펜스가 오펜스를 수비하다가 파울을 범해(실점이 되고)자유투를 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 상대의 자유투 시도 직후 인 플레이로 이어지는 상황에서 볼이 링이나 백-보드에 닿기 전에 그 볼을 쳐내어 실점이 되고, 추가 자유투 1개가 주어졌을 때, 실책을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 자유투 실패와 동시에 바이얼레이션을 범해 재 자유투가 주어졌으나 실패한 경우, 실책을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 팀파울의 적용 전·후 오펜스의 슛 동작 하에서 파울을 범해 슛은 실패케 했으나 자유투를 허용한 상황에서 노골이 되어 실점하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 팀파울의 적용 전·후 오펜스의 슛 동작에서 파울을 범해 슛은 실패케 했으나 자유투의 선언상황에서 실점·무실점의 결과를 같이 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 팀파울의 적용 전·후 오펜스의 슛 동작 하에서 파울을 범해 슛이 실점 또는 무실점하고, 자유투를 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 팀파울의 적용 후 상대팀이 공격의 활로를 찾지 못해 우왕좌왕할 때의 미 없는 파울을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슛을 던진 후에 루즈볼 파울을 범해 자유투를 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슛

을 던져 볼이バス켓을 향해 진행 중일 때 슈터의 동료 오픈스에게 파울을 하여 자유투를 제공·실점한 선수에게 주어지는 경우이다.

<212> (4) 최대자책실점부여 실책감산의 항목은 수비시 오픈스에게 돌파당해 골밑에 준한 슛, 필드슛을 허용해 실점을 할 때 최소의 대책(무방어의 상황)도 없었던 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 팀파울의 적용 전 상대팀의 속공(리듬차단 필요)시 디펜스가 오픈스를 수비하다가 파울을 범했으나, 실점이 되고 자유투도 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 팀파울의 적용 전의 수비시 상대의 공격시간이 몇 초 남지 않은 상황(5초 이내)에서 득점에 관계되는 파울을 하여 실점(자유투 포함)을 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스를 놓쳐서 동료의 도움수비를 받았으나 실점이 된 경우 수비-미스 선수에게 주어지는 경우와, 자유투 시 노골의 상황에서 바이얼레이션(라인-크로스, 골텐딩,バス켓인터피어 등)을 범해 자유투가 골인되었을 때 실책선수, 또는 상대의 자유투 시도 직후 인 플레이로 이어지는 상황에서 볼이 링이나 백-보드에 닿기 전에 그 볼을 쳐내어 실점으로 허용되고, 또 추가 자유투 1개가 주어졌을 때 실책을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 팀파울의 적용 전 오픈스의 슛 동작 하에서 파울을 범해 슛은 실패케 했으나 자유투를 허용한 상황에서 모두 골이 되어 실점한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스가 슛을 던진 후에 루즈볼 파울을 범한 상황에서 슛이 골인되어 실점을 하고 자유투도 제공한 선수에게 주어지는 경우이다.

<213> (5) 대책부재실점 실책감산의 항목은 수비시 오픈스에게 실점을 허용하면서 동시에 파울(슛 동작 중)을 하여 자유투도 허용해 실점한 선수에게 주어지는 경우

와, 수비시 테크니컬, 인텐셔널 파울을 범해 자유투를 허용·실점을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스의バスケット노골의 상황에서 바이얼레이션(バスケット인터피어, 골텐딩 등)을 범해 팀에 실점을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스가 슛을 던진 후에 루즈볼 파울을 범한 상황에서 슛이 골인되어 실점을 하고 자유투도 제공·실점한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 골밀 근처에서 오픈스와 접전하다가 실수로 자기バスケット에 볼을 넣어 실점을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스가 슛을 던져 볼이バスケット을 향해 진행 중일 때 슈터의 동료 오픈스에게 파울을 하여 자유투를 제공·실점한 선수에게 주어지는 경우와, 팀파울의 적용시 수비과정에서 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 동료가 대체 개인파울을 하여 자유투가 주어져 실점했을 때, 파울 및 실점의 원인(실책자)을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적을 때 적은 수비수에 포함된 동료가 자유투를 허용하는 파울(슛 동작)을 해 자유투 실점을 했을 때, 시도 실책 선수에게 주어지는 경우와, 팀파울의 적용시 수비과정에서 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 동료가 대신 수비를 하다가 실점을 허용했을 때, 실점의 원인(실책자)을 제공한 선수에게 주어지는 경우이다.

<214> (6) 대책부재실점가능 실책감산의 항목은 수비시 오픈스에게 실점을 허용하면서 동시에 파울(슛 동작 중)을 하여 자유투도 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 3초 바이얼레이션을 범해 자유투 1개부여 후 공격시간을 리셋 시킨 선수에

게 주어지는 경우와, 수비시 테크니컬, 인텐셔널, 슛 시도·실점 중 프레그넌트, 4쿼터 또는 연장 피리어드 종료 2분 이내에 수비상황에서 슬로우인 되기 전에 개인(볼과 관계없는 반칙), 어웨이 파울을 범해 자유투(1개)를 허용한 선수, 프레그넌트, 편칭, 엘보우 파울을 범해 자유투(2개)를 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 4쿼터 또는 연장 피리어드 종료 2분 이내(팀파울에 관련이 없어도 팀파울이 적용되는 상태)에서 인텐셔널 파울(자유투 2개 부여, 골인시(소유권 확보) 또는 자유투 1개와 볼의 공격권 재 제공의 옵션)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 팀파울의 적용 전의 수비시 오펜스가 라인아웃에서 슬로우인하기 전에 디펜스가 슬로우인하는 선수에게 파울을 범해 자유투를 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슛을 던진 후에 루즈볼 파울을 범한 상황에서 슛이 골인되어 실점을 하고 자유투도 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 팀파울의 적용시 수비과정에서 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 동료가 대체 개인파울을 범해 자유투가 주어질 때, 파울 및 자유투의 원인을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적을 때 적은 수비수에 포함된 동료가 자유투를 허용하는 파울(슛동작)을 해 자유투가 주어질 때, 시도실책 선수에게 주어지는 경우와, 팀파울의 적용 전·후의 수비시 수비를 하다가 돌파당해 동료의 도움을 받았는데, 도움을 준 동료가 본인 오펜스에게 실점(파울에 의한 자유투 포함)을 당했을 때, 도움을 받은 선수에게 주어지는 경우이다.

도 디펜스가 리바운드에 참가하지 않았거나 팀을 위해 최소한의 조력행위도 하지 않은 선수, 디펜스가 자기 주위의 오펜스를 박스아웃하지 않아 동료가 오펜스에게 소유권을 빼앗긴 경우에 박스아웃을 하지 않은 선수, 디펜스가 리바운드의 확보가 충분한 상황에서 부주의로 소유권을 잃은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 팀파울의 적용 전·후 상대팀이 공격의 활로를 찾지 못해 우왕좌왕할 때 의미 없는 파울을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의バスケットノール의 상황에서 바이얼레이션(バスケットインターフィ어, 골텐딩 등)을 범해 팀에 실점을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 디펜스가 3초 바이얼레이션을 범해 자유투 1개부여 후 공격시간을 리셋시킨 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 디펜스가 프레그넌트 파울(자유투 2개 또는 슛 시도·실점 중 자유투 1개, 공격권 다시 제공, 파울선수 퇴장)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 4쿼터 또는 연장 피리어드 종료 2분 이내에 공격 팀이 볼을 소유한 상황에서 디펜스가 엘보우 파울(자유투 2개, 경기시간 리셋)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 4쿼터 또는 연장 피리어드 종료 2분 이내에 공격 팀이 볼을 소유한 상황에서 볼이 슬로우 인되기 전에 디펜스가 개인파울(볼과 관계없는)이나 어웨이 파울(반칙으로 승부가 바뀌는 일이 없도록 만든 규칙)을 범한 선수(자유투 1개, 공격시간 리셋)에게 주어지는 경우와, (데드볼 및 경기진행 상황)수비시 디펜스가 편침파울(자유투 2개, 팀파울 포함, 퇴장, 1경기 출전정지<재정위원회의 결정여부>)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 4쿼터 또는 연장 피리어드 종료 2분 이내(팀파울에 관련이 없어도 팀파울이 적용되는 상태)에서 디펜스가 인텐셔널 파울(자유투 2개부여, 골인시(소유권 확보) 또는 자

유튜 1개와 볼의 공격권 재 제공의 옵션)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 팀파울의 적용 전의 수비시 오펜스가 라인아웃에서 슬로우 인하기 전에 디펜스가 슬로우 인하는 선수에게 파울을 범한(자유투 부여) 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 팀파울의 적용 전 · 후 오펜스의 공격시간이 20초를 초과(잔여시간 4초 이내)하는 상황에서 파울을 하여 재 공격시간을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, (팀파울의 적용 전)수비시 상대의 속공(리듬차단 필요)시 디펜스가 오펜스를 수비하다가 파울을 범했으나, 실점이 되고 자유투도 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용)시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 동료가 대체 개인파울을 범해 자유투가 주어질 때, 파울 · 자유투의 원인(실책선수)을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전)시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 동료가 대신 개인파울을 범했을 때, 파울의 원인을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 돌파 당해 동료의 도움을 받았는데, 도움을 주었던 동료가 본인의 오펜스에게 득점 허용 않는 파울을 범했을 때, 도움을 받은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적을 때 적은 수비수에 포함된 동료가 자유투를 허용하는 파울(슛 동작)을 해 자유투 실점을 했을 때, 실점을 하지 않았을 때, 실점과 무실점이 상존할 때, 시도실책 선수에게 주어지는 경우와, 팀파울의 적용 전 · 후의 수비시 수비를 하다가 돌파 당해 동료의 도움을 받았는데, 도움을 준 동료가 본인 오펜스에게 실점(파울에 의한 자유투 포함)을 당했을 때, 도움을 받은 선수에게 주어지는 경우와, 팀파울의 적용 전의 수비시 상대의 공

격시간이 몇 초 남지 않은 상황(5초 이내)에서 득점에 관계되는 파울을 하여 실점(자유투 포함)을 허용한 선수에게 주어지는 경우이다.

<216> (8) 조력자책실점감안 실책감산의 항목은 수비시 포인트 오픈스를 감안한 상황에서 도움수비에 치중하며 디펜스를 하다가 본인의 오픈스에게 실점을 허용한 선수, 또는 동료의 오픈스를 방어하기 위해 도움수비를 하다가 본인 오픈스에게 득점을 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료가 돌파당해 대체 도움수비를 하다가 동료의 오픈스에게 실점을 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용)시 동료가 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 대신 개인파울을 범해 자유투가 주어질 때, 대신 파울을 하여 자유투에 의한 실점을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적을 때 적은 수비수에 포함된 동료가 자유투를 허용하는 파울(슛 동작)을 해 자유투 실점을 했을 때, 파울을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용)시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 동료가 대신 수비를 하다가 실점을 허용했을 때, 실점을 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<217> (9) 조력자책가능실점감안 실책감산의 항목은 수비시 팀파울의 적용시 동료가 오픈스에게 돌파당해 대신 도움수비를 하다가 파울을 범해 자유투를 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료가 오픈스에게 돌파당해 대신 도움수비를 하다가 슛 동작에서 파울을 범해 자유투가 주어질 때, 파울을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 팀파울의 적용시 수비과정에서 동료가 스틸 및 가로채기를 시도하

다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 대신 개인파울을 범해 자유투가 주어질 때, 대신 파울을 하여 자유투가 부여되었으나 실점하지 않은 선수에게 주어지는 경우이다.

<218> (10) 상황대처능력결여 실책감산의 항목은 수비시 발생가능 부분을 예측하지 못해 실점을 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의バスケットノゴル의 상황에서 바이얼레이션(バスケットインターフィア, 골텐딩 등)을 범해 팀에 실점을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 4쿼터 또는 연장 피리어드 종료 2분 이내(팀파울에 관련이 없어도 팀파울이 적용되는 상태)에서 디펜스가 인텐셔널 파울(자유투 2개 부여, 골인시(소유권 확보) 또는 자유투 1개와 볼의 공격권 재 제공의 옵션)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용)시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 동료가 대체 개인파울을 범해 자유투가 주어질 때, 파울·자유투·실점의 원인을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 슛 동작 중 파울, 오펜스가 슛을 던진 후에 루즈볼 파울을 범한 상황에서 슛이 골인되어 실점을 하고 자유투도 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 경기 중 팀파울의 적용시 파울을 범해 자유투를 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 상대팀의 속공(리듬차단 필요)시 오펜스를 수비하다가 파울을 범해 실점을 하고 자유투도 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스를 놓쳐서 동료의 도움 수비를 받았으나 실점이 된 경우, 동 상황에서 파울을 범한 경우, 수비 미스 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전)시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 동료가 대신 개인파울을 범했을 때, 파

울의 원인(실책선수)을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용)시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 동료가 대신 수비를 하다가 실점을 허용했을 때, 실점의 원인을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적을 때 적은 수비수에 포함된 동료가 자유투를 허용하는 파울(슛 동작)을 해 자유투 실점을 했을 때, 시도실책 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 상대의 블록 및 스크린에 의한 패턴 플레이를 방어할 때 디펜스끼리 서로 스위치-마크를 하다가 실점을 허용한 선수 모두에게 주어지는 경우와, 수비시 골밑 근처에서 오픈스와 접전하다가 실수로 자기バス켓에 볼을 넣어 실점을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울 적용 전)시 오픈스의 슛 동작 하에서 파울로 저지, 또는 오픈스의 돌파에 의한 단독 레이업 슛을 파울로 저지한(슛과 자유투에서 실점하지 않음) 선수에게 주어지는 경우(슛 동작에서 파울을 한 실책에 대한 책임)와, 수비(팀파울의 적용 전 · 후)시 오픈스에게 돌파 당해 동료의 도움을 받았는데, 도움을 준 동료가 본인 오픈스에게 실점(파울에 의한 자유투 포함)을 당했을 때, 도움을 받은 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전)시 오픈스의 슛 동작 하에서 파울을 범해 슛은 실패했으나 자유투를 허용, 실점 · 무실점의 결과를 동시에 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전 · 후)시 오픈스의 슛 동작 하에서 파울을 범해 슛은 실패했으나 자유투를 허용한 상황에서 모두 골인 되어 실점한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전 · 후)시 상대팀이 공격의 활로를 찾지 못해 우왕좌왕할 때 의미 없는 파울을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈

스가 숫을 던져 볼이バスケット을 향해 진행 중일 때 슈터의 동료 오펜스에게 파울을 하여 자유투를 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전·후)시 오펜스의 공격시간이 20초를 초과(잔여시간 4초 이내)하는 상황에서 파울을 하여 재 공격시간 및 자유투를 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전)시 상대의 공격시간이 몇 초 남지 않은 상황(5초 이내)에서 득점에 관계되는 파울을 하여 실점(자유투 포함)을 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비리바운드 시 속공의 상황이 아닌데도 디펜스가 리바운드에 참가하지 않았거나 팀을 위해 최소한의 조력행위도 하지 않은 선수, 디펜스가 자기 주위의 오펜스를 박스아웃하지 않아 동료가 오펜스에게 소유권을 잃은 경우에 박스아웃을 하지 않은 선수, 디펜스가 리바운드의 확보가 충분한 상황에서 부주의로 소유권을 빼앗긴 선수에게 주어지는 경우이다.

<219> (11) 조력대처능력결여 실책감산의 항목은 수비(팀파울의 적용 전)시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 동료가 대신 개인파울을 범했을 때, 파울을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용)시 동료가 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 대신 개인파울을 범해 자유투가 주어질 때, 대신 파울을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적을 때 적은 수비수에 포함된 동료가 자유투를 허용하는 파울(슛 동작)을 해 자유투 실점을 했을 때, 파울을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용)시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 동료가

대신 수비를 하다가 실점을 허용했을 때, 실점을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전·후)시 동료의 오펜스를 방어하기 위해 도움수비를 하다가 본인 오펜스에게 득점을 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료의 오펜스를 방어하기 위해 자력의 도움수비를 하다가 본인 오펜스에게 파울을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 팀파울의 적용시 동료가 돌파당해 대신 도움수비를 하다가 파울을 범해 자유투를 허용했을 때 파울을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 동료가 놓친 오펜스를 대신 수비하다가 실점(자유투 제공 포함)을 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스를 놓쳐 동료가 대체수비를 하다가 파울을 범한 경우, 대체 개인파울을 범한 선수에게 주어지는 경우이다.

<220> (12) 수비기본능력미비 실책감산의 항목은 수비시 본인의 실수로 파울을 범해 상대팀에 공격시간리셋을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 디펜스가 3초 바이얼레이션을 범해 자유투 1개부여 후 공격시간을 리셋시킨 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 디펜스가 프레그넌트 파울(자유투 2개 또는 1득점 옵션 자유투 2개, 공격권 유지, 파울선수 퇴장)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 4쿼터 또는 연장 피리어드 종료 2분 이내에 공격 팀이 볼을 소유한 상황에서 볼이 슬로우 인되기 전에 개인파울(공과 관계없는 반칙)이나 어웨이 파울(반칙으로 승부가 뒤집히는 일이 없도록 만든 규칙)을 범한 선수(자유투 1개, 공격시간 리셋)에게 주어지는 경우와, 수비시 4쿼터 또는 연장 피리어드 종료 2분 이내의 상황에서 볼을 소유한 오펜스에게 엘보우 파울(자유투 2개, 경기시간 리셋)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, (데드볼 및 경기진행 상황)수비시 편칭파울(자유투 2개, 팀파울

포함, 퇴장, 1경기 출전정지)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 슛 동작에 팔로우를 하지 못하거나, 완전슈팅을 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스에게 실점을 허용하면서 파울(슛 동작 중)을 하여 동시에 자유투도 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슛을 던진 후에 루즈볼 파울을 범한 상황에서 슛이 골인되어 실점을 하고 자유투도 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전·후)시 오펜스가 라인아웃에서 슬로우 인하기 전에 슬로우 인하는 선수에게 파울을 범해 자유투를 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 테크니컬, 인텐셔널 파울 등을 범해 자유투를 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스를 놓쳐서 동료의 도움수비를 받았으나 실점이 된 경우, 동 상황에서 파울을 범한 경우, 수비 미스 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 골밀 근처에서 오펜스와 접전하다가 실수로 자기巴斯켓에 볼을 넣어 실점을 한 선수에게 주어지는 경우와, 자유투시 노 골의 상황에서 바이얼레이션 (라인크로스, 골텐딩, 바스켓인터피어 등)을 범해 재 자유투가 골인되었을 때 실책선수에게 주어지는 경우와, 수비시 상대의 자유투 시도 직후 인 플레이로 이어지는 상황에서 볼이 링이나 백-보드에 닿기 전에 그 볼을 쳐내어 실점이 되고, 또 추가 자유투 1개가 주어졌을 때 실책을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 자유투 실패와 동시에 바이얼레이션을 범해 재 자유투가 주어졌을 때, 실책선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전·후)시 오펜스의 슛 동작 하에서 파울을 범해 슛은 실패케 했으나 자유투를 허용한 상황에서 모두 골인 되어 실점한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전)시 오펜스의 슛 동작 하에서 파울을 범해 슛은 실패케 했으

나 자유투를 허용, 실점·무실점의 결과를 동시에 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전·후)시 상대팀이 공격의 활로를 찾지 못해 우왕좌왕할 때 의미 없는 파울을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스가 슛을 던져 볼이バス켓을 향해 진행 중일 때 슈터의 동료 오픈스에게 파울을 하여 자유투를 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전·후)시 오픈스의 공격시간이 20초를 초과(잔여시간 4초 이내)하는 상황에서 파울을 하여 재 공격시간 및 자유투를 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전)시 상대의 공격시간이 몇 초 남지 않은 상황(5초 이내)에서 득점에 관계되는 파울을 하여 실점(자유투 포함)을 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전·후)시 동료의 오픈스를 방어하기 위해 도움수비를 하다가 본인 오픈스에게 득점을 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 팀파울의 적용 전 상대팀의 속공(리듬차단 필요)시 오픈스를 수비하다가 파울을 범해, 실점을 하고 자유투도 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비리바운드 시 디펜스가 자기 주위의 오픈스를 박스아웃하지 않아 동료가 자기주위 오픈스에게 소유권을 빼앗긴 경우에 박스아웃을 하지 않은 선수, 디펜스가 리바운드의 확보가 충분한 상황에서 부주의로 소유권을 빼앗긴 선수에게 주어지는 경우이다.

<221> (13) 간접상대팀사기증대 실책감산의 항목은 수비시 소극적·적극적 또는 팀의 주문으로 인해 상대팀에 일반적인 실점을 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 팀파울의 적용시 파울을 범해 자유투를 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용)시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다

적은 상황에서 동료가 대체 개인파울을 범해 자유투가 주어질 때, 파울·자유투·실점의 원인을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전·후)시 오픈스가 라인아웃에서 슬로우 인하기 전, 슬로우 인하는 선수에게 파울을 범해 자유투를 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전·후)시 동료의 오픈스를 방어하기 위해 도움수비를 하다가 본인 오픈스에게 득점을 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 경기 중 수비시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적을 때 적은 수비수에 포함된 동료가 자유투를 허용하는 파울(슛 동작)을 해 자유투 실점을 했을 때, 시도실책 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용)시 오픈스의 슛 동작 하에서 파울을 범해 슛은 실패케 했으나 자유투를 허용한 상황에서 모두 골인 되어 실점한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 상대의 블록 및 스크린에 의한 패턴 플레이를 방어할 때 디펜스끼리 서로 스위치-마크를 하다가 실점을 허용했을 때 실책비중이 작은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 상대팀의 자유투가 노 골의 상황에서 바이얼레이션(라인크로스, 골텐딩, 바스켓인터피어 등)을 범해 재 자유투가 골이 되었을 때 실책선수에게 주어지는 경우와, 경기 중 수비(팀파울의 적용 전) 시 오픈스의 슛 동작 하에서 파울을 범해 슛은 실패케했으나 자유투를 허용, 실점과 무실점의 결과를 동시에 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스가 슛을 던져 볼이 바스켓을 향해 진행 중일 때 슈터의 동료 오픈스에게 파울을 하여 자유투를 제공한 선수에게 주어지는 경우이다.

<222> (14) 직접상대팀사기증대 실책감산의 항목은 수비시 상대팀에 사기증대에 조건이 되는 실점(앨리웁, 덩크, 현란한 레이업 등)을 허용한 선수에게 주어지는 경

우와, 수비시 오펜스의 바스켓 노 골의 상황에서 바이얼레이션(바스켓인터피어, 골텐딩 등)을 범해 팀에 실점을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 디펜스가 프레그넌트 파울(자유투 2개 또는 1득점 옵션 자유투 2개, 공격권 재 제공, 파울선수 퇴장)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 4쿼터 또는 연장 피리어드 종료 2분 이내에 공격 팀이 볼을 소유한 상황에서 엘보우 파울(자유투 2개, 경기시간 리셋)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 4쿼터 또는 연장 피리어드 종료 2분 이내에 공격 팀이 볼을 소유한 상황에서 엘보우 파울(자유투 2개, 경기시간 리셋)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, (데드볼 및 경기진행 상황)수비시 편침파울(자유투 2개, 팀파울 포함, 퇴장, 1경기 출전정지(재정위원회에서 여부결정))을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 4쿼터 또는 연장 피리어드 종료 2분 이내 (팀파울에 관련이 없어도 팀파울이 적용되는 상태)에서 인텐셔널 파울(자유투 2개 부여, 골인시(소유권 확보) 또는 자유투 1개와 볼의 공격권 재 제공의 옵션)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스에게 돌파당해 골밑에 준한 슛, 필드슛을 허용해 실점을 할 때 최소의 대책도 없었던 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스에게 실점을 허용하면서 파울(슛 동작 중)을 하여 동시에 자유투도 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 4쿼터 또는 연장 피리어드 종료 2분 이내에 오펜스의 볼 소유상황에서 볼이 슬로우 인되기 전, 개인파울(볼과 관계없는)이나 어웨이 파울(반칙으로 승부가 뒤집히는 일이 없도록 만든 규칙)을 범한 선수(자유투 1개, 공격시간 리셋)에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스가 슛을 던진 후에 루즈볼 파울을 범한 상황에서 슛이 골인되어 실점을 하고 자유투도 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 테크니컬, 인텐셔널 파울을 범해 자유투(1개)를 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스를 놓쳐서 동료의 도움수비를 받았으나

실점이 된 경우 수비-미스 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 상대의 블록 및 스크린에 의한 패턴 플레이를 디펜스끼리 서로 스위치-마크를 하다가 실점을 허용했을 때 실책비중이 크거나, 비슷한 선수에게 주어지는 경우와, 경기 중 수비시 골밑 근처에서 오픈스와 접전하다가 실수로 자기バス켓에 볼을 넣어 실점을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 상대의 자유투 시도 직후 인 플레이로 이어지는 상황에서 볼이 링이나 백-보드에 닿기 전에 그 볼을 쳐내어 실점이 되고, 또 추가 자유투 1개가 주어졌을 때 실책을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전·후)시 오픈스의 슛 동작 하에서 파울을 범해 슛은 실패케 했으나 자유투를 허용한 상황에서 모두 골인 되어 실점한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스가 슛을 던져 볼이バス켓을 향해 진행 중일 때 슈터의 동료 오픈스에게 파울을 하여 자유투를 제공·실점한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용)시 스텔 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 동료가 대신 수비를 하다가 실점을 허용했을 때, 실점의 원인(실책자)을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전)시 상대의 공격시간이 몇 초 남지 않은 상황(5초 이내)에서 득점에 관계되는 파울을 하여 실점(자유투 포함)을 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 팀파울의 적용 전 상대팀의 속공(리듬차단 필요)시 오픈스를 수비하다가 파울을 범해 실점을 하고 자유투도 허용한 선수에게 주어지는 경우이다.

<223> (15) 개인수비위축 실책감산의 항목은 수비시 팀파울의 적용 전·후에 개인파울(루즈볼 등) 또는 오픈스와 동시에 더블파울을 범한 선수에게 주어지는

경우와, 수비시 테크니컬, 인텐셔널, 루즈볼 파울 등을 범한 선수(상대에 자유투 제공)에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용)시 동료가 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 대신 개인파울을 범한 선수에게 주어지는 경우이다.

<224> (16) 개인수비위축조장 실책감산의 항목은 팀파울 적용 전·후의 수비시 오픈스에게 돌파당해 동료가 대신 도움수비를 하다가 파울을 범했을 때 돌파당한 선수에게 주어지는 경우(자유투 포함)와, 수비(팀파울의 적용)시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 동료가 대체 개인파울을 범해 자유투가 주어질 때, 파울의 원인을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 적은 수비수에 포함된 동료가 자유투를 허용하는 파울(슛 동작)을 해 자유투 실점을 했을 때, 시도실책 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스에게 돌파 당해 동료의 도움을 받았는데, 도움을 주었던 동료가 본인의 오픈스에게 득점 허용 않는 파울을 범한 경우, 도움을 받은 선수에게 주어지는 경우이다.

<225> (17) 팀수비위축조장 실책감산의 항목은 수비시 팀파울의 적용 전·후 개인파울을 하여 팀파울의 가중에 부담을 준 선수에게 주어지는 경우인데, 즉, 인텐셔널, 루즈볼 파울 등을 범해 자유투(1개)를 허용한 선수, 프로그넌트 파울(자유투 2개 또는 1득점 옵션 자유투 2개, 공격권 유지, 파울선수 퇴장)을 범한 선수, 오픈스가 라인아웃에서 슬로우 인하기 전에 슬로우 인하는 선수에게 파울을 범해 자유투를 부여한 선수, 4·연장 피리어드 종료 2분전에 어웨이 파울(반칙으로 승부가

뒤집히는 일이 없도록 만든 규칙)을 범한 선수(자유투 1개, 공격시간 리셋), 4쿼터 또는 연장피리어드 종료 2분전에 공격 팀이 볼을 소유한 상황에서 엘보우 파울(자유투 2개, 경기시간 리셋)을 범한 선수, 편침파울(자유투 2개, 팀파울 포함, 퇴장, 1경기 출전정지)을 범한 선수, 4·연장 피리어드 종료 2분전(팀파울에 관련이 없어 팀파울이 적용되는 상태)에 인텐셔널 파울(자유투 2개부여, 골인시(소유권 확보) 또는 자유투 1개와 볼의 공격권 유지의 옵션)을 범한 선수, 상대의 공격시간이 몇 초 남지 않은 상황(5초 이내)에서 득점에 관계되는 파울을 하여 실점(자유투 포함)을 허용한 선수, 오픈스가 슛을 던져 볼이 얼라이브일 때 슈터의 동료 오픈스에게 파울을 하여 자유투를 제공한 선수, 오픈스를 놓쳐서 동료가 대체수비를 하다가 파울을 범한 경우, 수비 미스 선수, 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 동료가 대신 개인파울을 범했을 때, 파울의 원인(실책선수)을 제공한 선수, 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적을 때 적은 수비수에 포함된 동료가 자유투를 허용하는 파울(슛 동작)을 해 자유투 실점을 했을 때의 시도실책 선수, 오픈스의 슛 동작 하에서 파울을 범해 슛은 실패케 했으나 자유투를 허용한 상황에서 모두 골인되어 실점한 선수, 오픈스의 슛 동작 하에서 파울을 범해 슛은 실패케 했으나 자유투를 허용한 상황에서 실점과 무실점의 결과를 같이 부여한 선수, 상대팀이 공격의 활로를 찾지 못해 우왕좌왕할 때 의미 없는 파울을 한 선수 등에게 주어지는 경우이다.

<226> (18) 심리조절능력결여 실책감산의 항목은 수비시 비신사적인 파울을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 테크니컬, 인텐셔널 파울을 범해 자유투(1개)를

허용한 선수, 프레그넌트 파울(자유투2개) 또는 1득점 옵션 자유투 2개, 공격권유지, 선수퇴장)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 4쿼터 또는 연장 피리어드 종료 2분 이내에 공격 팀이 볼을 소유한 상황에서 엘보우 파울(자유투 2개, 경기시간 리셋)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, (데드볼 및 경기진행 상황)수비시 편칭파울(자유투 2개, 팀파울 포함, 퇴장, 1경기 출전정지)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, (데드볼 및 경기진행 상황)수비시 편칭파울(자유투 2개, 팀파울 포함, 퇴장, 1경기 출전정지)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 4쿼터 또는 연장 피리어드 종료 2분 이내(팀파울에 관련이 없어도 팀파울이 적용되는 상태)에서 인텐셔널 파울(자유투 2개 부여, 골인시(소유권 확보) 또는 자유투 1개와 볼의 공격권 유지의 옵션)을 범한 선수에게 주어지는 경우이다.

<227> (19) 상대팀 특정비기회제공 실책감산의 항목은 수비시 디펜스가 3초 바이얼레이션을 범해 자유투 1개부여 후 공격시간을 리셋시킨 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 대체개인파울제외, 개인파울, 더블파울, 테크니컬, 인텐셔널, 프레그넌트, 편칭, 4쿼터 또는 연장 피리어드 종료 2분 이내(팀파울에 관련이 없어도 팀파울이 적용되는 상태)에 슬로우 인 되기 전에 개인(볼과 관계없는), 어웨이, 엘보우 파울을 범해 상대팀에 공격시간리셋(24초)을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스의 잔여공격시간 5초 이내인 상황에서 킥킹 바이얼레이션을 범해 재 공격시간을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스의 공격시간이 20초를 초과(잔여시간 4초 이내)하는 상황에서 파울을 하여 재 공격시간을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오픈스를 놓쳐서 동료가 대체수비를 하다가 파울을 범한 경우(공격시간 리셋), 수비 미스 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용

전)시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 동료가 대신 개인파울을 범했을 때, 파울의 원인(실책선수)을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전)시 상대팀이 공격의 활로를 찾지 못해 우왕좌왕할 때 의미 없는 파울을 한 선수에게 주어지는 경우이다.

<228> (20) 팀웍와해빌미제공 실책감산의 항목은 수비시 오펜스에게 돌파당해 골밑에 준한 슛, 필드슛을 허용해 실점을 할 때 슛 동작에서 팔로우를 하지 않은 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 디펜스가 프레그넌트 파울(자유투 2개 또는 1득점옵션 자유투 2개, 공격권 유지, 파울선수 퇴장)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 4쿼터 또는 연장 피리어드 종료 2분 이내에 공격 팀이 볼을 소유한 상황에서 엘보우 파울(자유투 2개, 경기시간 리셋)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, (데드볼 및 경기진행 상황)수비시 편칭파울(자유투 2개, 팀파울 포함, 퇴장, 1경기 출전정지)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 4쿼터 또는 연장 피리어드 종료 2분 이내(팀파울에 관련이 없어도 팀파울이 적용되는 상태)에서 인텐셔널 파울(자유투 2개부여, 골인 시<소유권 확보> 또는 자유투 1개와 볼의 공격권 유지의 옵션)을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 4쿼터 또는 연장 피리어드 종료 2분 이내에 공격 팀이 볼을 소유한 상황에서 슬로우 인되기 전에 개인파울(공과 관계 없는 반칙)이나 어웨이 파울(반칙으로 승부가 뒤집히는 일이 없도록 만든 규칙)을 범한 선수(자유투 1개, 공격시간 리셋)에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스에게 돌파당해 골밑에 준한 슛, 필드슛을 허용해 실점을 할 때 최소의 대책도 없었던 선수에게 주어지는 경우와, 팀파울의 적용 수비시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책

해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 동료가 대체 개인파울을 범해 자유투가 주어질 때, 파울·자유투·실점의 원인을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비 시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적을 때 적은 수비 수에 포함된 동료가 자유투를 허용하는 파울(슛 동작)을 해 자유투 실점을 했을 때, 시도실책 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 상대의 블록 및 스크린에 의한 패턴 플레이를 방어할 때 디펜스끼리 서로 스위치 마크를 하다가 실점을 허용한 선수 모두에게 주어지는 경우와, 수비시 골밑 근처에서 오펜스와 접전하다가 실수로 자 기バス켓에 볼을 넣어 실점을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전)시 오펜스가 라인아웃에서 슬로우 인하기 전·때에 슬로우 인하는 선수에게 파울을 범해 자유투를 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 상대팀의 자유투가 노골되는 상황에서 바이얼레이션(라인크로스, 골텐딩,バス켓인터피어 등)을 범해 재 자유투가 골인되었을 때 실책선수에게 주어지는 경우와, 수비시 상대의 자유투 시도 직후 인 플레이로 이어지는 상황에서 볼이 링이나 백-보드에 닿기 전에 그 볼을 쳐내어 실점이 되고, 또 추가 자유투 1개가 주어졌을 때 실책을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전·후)시 오펜스의 슛 동작 하에서 파울을 범해 슛은 실패케 했으나 자유투를 허용한 상황에서 모두 골인되어 실점한 선수에게 주어지는 경우와, 팀파울의 적용 전·후의 수비시 오펜스의 슛 동작 하에서 파울을 범해 슛은 실패케 했으나 자유투를 허용한 상황에서 실점과 무실점의 결과를 동시에 부여한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전·후)시 상대팀이 공격의 활로를 찾지 못해 우왕좌왕할 때 의미 없는 파울을 한 선수에게 주어지는 경

우와, 경기 중 수비(팀파울의 적용 전·후)시 오펜스의 공격시간이 20초를 초과(잔여시간 5초 이내)하는 상황에서 파울을 하여 재 공격시간 및 자유투를 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용)시 스틸 및 가로채기를 시도하다 실책해서 수비수가 공격수보다 적은 상황에서 동료가 대신 수비를 하다가 실점을 허용했을 때, 실점의 원인(실책자)을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전·후)시 수비를 하다가 돌파 당해 동료의 도움을 받았는데, 도움을 준 동료가 본인 오펜스에게 실점(파울에 의한 자유투 포함)을 당했을 때, 도움을 받은 선수에게 주어지는 경우와, 수비(팀파울의 적용 전)시 상대의 공격시간이 몇 초 남지 않은 상황(5초 이내)에서 득점에 관계되는 파울을 하여 실점(자유투 포함)을 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 팀파울의 적용 전 상대팀의 속공(리듬차단 필요)시 디펜스가 오펜스를 수비하다가 파울을 범했으나, 실점이 되고 자유투도 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의バスケット노골의 상황에서 바이얼레이션(バスケットインターフィ어, 골텐딩 등)을 범해 팀에 실점을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비리바운드 시 디펜스가 자기 주위의 오펜스를 박스아웃하지 않아 동료가 오펜스에게 소유권을 빼앗긴 경우에 박스아웃을 하지 않은 선수, 디펜스가 리바운드의 확보가 충분한 상황에서 부주의로 소유권을 빼앗긴 선수에게 주어지는 경우이다.

<229> (21) 실점가능증대초래(부여) 실책감산의 항목은 수비(팀파울의 적용 전)시 상대팀이 공격의 활로를 찾지 못해 우왕좌왕할 때 의미 없는 파울을 한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 오펜스의 공격시간이 20초를 초과(잔여시간 4초 이내)하

는 상황에서 파울을 하여 재 공격시간을 제공한 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 4쿼터 또는 연장 파리어드 종료 2분 이내에서 인텐셔널, 테크니컬, 엘보우, 편청, 프레그넌트 등의 파울을 범한 선수에게 주어지는 경우와, 수비리바운드 시 속공의 상황이 아닌데도 리바운드에 참가하지 않았거나 팀을 위해 최소한의 조력행위도 하지 않은 선수, 자기 주위의 오펜스를 박스아웃하지 않아 동료가 오펜스에게 소유권을 빼앗긴 경우에 박스아웃을 하지 않은 선수, 리바운드의 확보가 충분한 상황에서 부주의로 소유권을 빼앗긴 선수에게 주어지는 경우와, 수비시 3초 바이얼레이션을 범해 자유투(1개)와 공격시간이 리셋-된 경우, 실책 제공 선수에게 주어지는 경우이다.

<230> (22) 경기맥차단능력결여 실책감산의 항목은 팀파울의 적용 전의 수비시 상대팀의 속공(리듬차단 필요)시(2인 이상) 오펜스를 수비하다가 파울을 범해 실점을 하고 동시에 자유투도 허용한 선수에게 주어지는 경우와, 팀파울의 적용 전의 수비시 상대팀의 1:1의 속공(리듬차단필요)에 대한 수비상황에서 본인에게 임의로 부여된 오펜스를 수비하다가 실점을 하는 파울과 동시에 자유투도 허용한 선수에게 주어지는 경우이다.

<231> (23) 팀-패턴흔동부여 실책감산의 항목은 수비시 프레그넌트 파울(자유투 2개 또는 1득점 옵션 자유투 2개, 공격권 유지, 파울선수 퇴장)을 범해 퇴장된 선수에게 주어지는 경우이다.

<232> (24) 팀원구성곤란제공 실책감산의 항목은 (데드볼 및 경기진행 상황)수비시 편청파울(자유투 2개, 팀파울 포함, 퇴장(1경기 출전정지)을 범해 퇴장 · 1경기 이

상 출전정지(재정위원회의 결정) 선수에게 주어지는 경우이다.

<233> 이어서 단계 S11에서는 관리자 서버 내의 경기상황요인부에서 상기 각각의 공격가산 경기요인의 항목, 공격감산 경기요인의 항목, 수비가산 경기요인의 항목, 수비감산 경기요인의 항목에 대한 1277개 항목의 경기상황요인을 설정한다.

<234> 상기 공격가산 경기요인의 항목, 공격감산 경기요인의 항목, 수비 가산 경기요인의 항목, 수비감산 경기요인의 항목들에 대한 경기상황요인은 각각 7개 항목, 13개 항목, 21개 항목, 5개 항목, 9개 항목, 12개 항목, 4개 항목으로 구분되는데, 상기의 항목들을 살펴보면,

<235> 상기 7개 항목은 열점(-7 이상)상황에서의 공현, 우점(+7 이상)상황에서의 공현, 열점시소근접(-6~-4)상황에서의 공현, 우점시소 근접(+6~+4)상황에서의 공현, 열점시소상황(-1~-3)에서의 공현, 우점시소 상황 (+1~+3)에서의 공현, 동접 상황에서의 공현이고,

~-3)에서 동점상황 진입 가능공현, 동점상황에서 우점시소상황(+1~+3) 진입 가능
공현, 열점시소상황(-1~-3)에서 우점시소상황(+1~+3) 진입 가능공현 이며,

<237> 상기21개 항목은 열점(-7 이상)상황에서의 득점, 우점(+7 이상)상황에서의 득점, 열점상황(-7 이상)에서의 열점시소근접(-6~-4) 진입득점, 우점시소근접(+6~+4)상황에서의 우점상황(+7 이상) 득점, 열점 시소근접(-6~-4) 상황에서의 열점
시소근접(-6~-4) 내의 득점, 우점시소 근접(+6~+4)상황에서의 우점시소근접(+6~+4) 내의 득점, 열점시소근접(-6~-4)상황에서의 열점시소상황(-1~-3) 득점, 우점
시소상황(+1~+3)에서의 우점시소근접상황(+6~+4) 득점, 열점시소상황(-1~-3)에
서의 열점시소 상황(-1~-3) 내의 득점, 우점시소상황(+1~+3)에서의 우점시소상황
(+1~+3) 내의 득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 동점상황 득점, 동점상황에서의
우점시소상황(+1~+3) 득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 우점시소 상황(+1~+3)
득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 공격시간종료나 쿼터종료 와 동시에 동점득점,
열점시소상황(-1~-3)에서의 공격시간종료나 쿼터 종료와 동시에 역점득점, 동점상
황에서의 공격시간 종료나 쿼터종료와 동시에 역점득점, 열점시소상황(-1~-3)에서
의 경기종료 수초를 남긴 마지막 공격에서 동점득점, 동점상황에서의 경기종료 수
초를 남긴 마지막 공격에서 역점득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 경기종료 부저
와 동시에 동점득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 경기종료 부저와 동시에 역점득
점, 동점상황에서의 경기종료 부저와 동시에 역점득점이고,

<238> 상기 5개 항목은 1개의 파울기록, 2개째의 파울기록, 3개째의 파울기록, 4개
째의 파울기록, 퇴장의 파울기록이고,

<239> 상기 9개 항목은 연장전 퇴장 및 1경기 이상 출전정지, 4쿼터 5분 이후 퇴장, 4쿼터 5분 이전 퇴장, 3쿼터 5분 이후 퇴장, 3쿼터 5분 이전 퇴장, 2쿼터 5분 이후 퇴장, 2쿼터 5분 이전 퇴장, 1쿼터 5분 이후 퇴장, 1쿼터 5분 이전 퇴장이 고,

<240> 상기 12개 항목은 열점(-7 이상)상황에서의 슈팅실책, 우점(+7 이상)상황에서의 슈팅실책, 열점시소근접(-6~-4) 상황에서의 슈팅실책, 우점시소근접(+6~+4)상황에서의 슈팅실책, 열점시소상황(-1~-3)에서의 슈팅실책, 우점시소상황(+1~+3)에서의 슈팅실책, 동점상황에서의 슈팅실책, 열점시소상황(-1~-3)에서의 경기종료 수초를 남긴 마지막 공격에서 동점 슈팅실책, 동점상황에서의 경기종료 수초를 남긴 마지막 공격에서 역점 슈팅실책, 열점시소상황(-1~-3)에서의 경기종료 부저와 동시에 동점 슈팅실책, 열점시소상황(-1~-3)에서의 경기종료 부저와 동시에 역점 슈팅실책, 동점상황에서의 경기종료 부저와 동시에 역점 슈팅실책이며,

<241> 상기 4개 항목은 우·열 상황(± 7 점 이상), 우·열 시소접근상황 (± 6 점 ~ ± 4 점), 우·열 시소상황(± 3 점 ~ ± 1 점), 동점상황에서 공현을 한 경우이다.

<242> 다음 단계 S12에서는 관리자 서버 내의 중위수 설정부에서 상기 공격가산 경기요인, 공격감산 경기요인, 수비가산 경기요인, 수비감산 경기요인에 대한 경기상황 원칙하에 각각의 경기요인과 경기상황요인에 대한 중위수를 설정한다. 경기요인과 경기상황 요인에 대한 중위수와 가중치를 이해하기 쉽게 아래의 [표 1]과 [표 2]를 제시하였다.

<243> [표 1] 각 경기요인과 경기상황요인에 따른 기호표

	경기요인	경기상황요인
·공격가산요인	A1, A2, A3,	A1_1, A1_2,
·공격감산요인	B1, B2, B3,	B1_1, B1_2,
·수비가산요인	C1, C2, C3,	C1_1, C1_2,
·수비감산요인	D1, D2, D3,	D1_1, D1_2,

<245> [표 2] 각 경기요인과 경기상황요인에 따른 기호표 활용 예

경기요인	경기상황요인
A1: ·완전수비포착 (구시)능력	A1_1: 열점(-7 이상)상황에서의 공현
	A1_2: 우점(+7 이상)상황에서의 공현
	A1_3: 열점시조근집(-6~-4)상황에서의 공현
	A1_4: 우점시조근집(+6~+4)상황에서의 공현
	A1_5: 열점사소상황(-1~-3)에서의 공현
	A1_6: 열점사소상황(+1~+3)에서의 공현
	A1_7: 몽점상황에서의 공현

<247> 또한 상기 공격가산 경기요인, 공격감산 경기요인, 수비가산 경기요인, 수비감산 경기요인에 대한 경기상황 원칙하에 각각의 경기요인과 경기상황요인에 대한 중위수는 아래의 [표 3] - [표 6]과 같다.

[표 3] 공격가산요인에 대한 상황 원칙 하에 중위수

경기요인	경기상황요인						
	A1.1	A1.2	A1.3	A1.4	A1.5	A1.6	A1.7
80	5.00	4.00	5.00	4.00	8.00	8.00	9.50
A2	A2.1	A2.2	A2.3	A2.4	A2.5	A2.6	A2.7
70	6.00	4.00	5.00	5.00	8.00	8.00	9.00
A3	A3.1	A3.2	A3.3	A3.4	A3.5	A3.6	A3.7
70	5.00	5.00	7.00	5.00	8.00	8.00	10.00
A4	A4.1	A4.2	A4.3	A4.4	A4.5	A4.6	A4.7
70	5.00	5.00	6.00	4.00	5.50	4.00	7.00
	A4.8	A4.9	A4.10	A4.11	A4.12	A4.13	
	5.50	8.00	7.00	8.00	9.00	9.50	
A5	A5.1	A5.2	A5.3	A5.4	A5.5	A5.6	A5.7
60	4.00	4.00	5.00	5.00	8.00	8.00	9.00
A6	A6.1	A6.2	A6.3	A6.4	A6.5	A6.6	A6.7
60	4.00	3.00	5.00	4.00	5.00	4.00	6.00
	A6.8	A6.9	A6.10	A6.11	A6.12	A6.13	
	5.00	7.00	6.00	8.00	9.00	9.50	
A7	A7.1	A7.2	A7.3	A7.4	A7.5	A7.6	A7.7
70	3.00	3.00	5.00	4.00	5.50	5.00	4.00
	A7.8	A7.9	A7.10	A7.11	A7.12	A7.13	
	4.00	6.00	6.00	7.00	9.00	10.00	
A8	A8.1	A8.2	A8.3	A8.4	A8.5	A8.6	A8.7
70	3.00	2.00	4.00	4.00	6.00	6.00	6.00
	A8.8	A8.9	A8.10	A8.11	A8.12	A8.13	
	5.00	6.00	7.00	9.00	8.00	9.50	
A9	A9.1	A9.2	A9.3	A9.4	A9.5	A9.6	A9.7
50	3.00	4.00	5.00	5.00	8.00	7.00	9.00
A10	A10.1	A10.2	A10.3	A10.4	A10.5	A10.6	A10.7

80	3.00	3.00	4.00	3.00	4.00	3.50	5.00
	A10_8	A10_9	A10_10	A10_11	A10_12	A10_13	
	5.00	5.50	6.00	8.00	8.50	9.50	
A11	A11_1	A11_2	A11_3	A11_4	A11_5	A11_6	A11_7
70	3.00	3.00	3.00	4.00	4.00	4.00	5.00
	A11_8	A11_9	A11_10	A11_11	A11_12	A11_13	
	5.00	7.00	7.00	8.50	9.00	10.00	
A12	A12_1	A12_2	A12_3	A12_4	A12_5	A12_6	A12_7
70	4.00	2.00	4.00	3.00	5.00	5.00	5.00
	A12_8	A12_9	A12_10	A12_11	A12_12	A12_13	
	6.50	6.00	6.00	7.00	9.00	9.00	
A13	A13_1	A13_2	A13_3	A13_4	A13_5	A13_6	A13_7
70	2.00	3.00	4.00	5.00	8.00	7.00	9.00
A14	A14_1	A14_2	A14_3	A14_4	A14_5	A14_6	A14_7
60	3.00	3.00	4.00	4.00	5.00	4.00	6.00
	A14_8	A14_9	A14_10	A14_11	A14_12	A14_13	
	5.00	7.00	7.00	9.00	9.00	9.00	
A15	A15_1	A15_2	A15_3	A15_4	A15_5	A15_6	A15_7
40	2.00	2.00	2.00	6.00	9.00	8.00	10.00
A16	A16_1	A16_2	A16_3	A16_4	A16_5	A16_6	A16_7
40	2.00	2.00	5.00	5.00	7.00	8.00	9.00
A17	A17_1	A17_2	A17_3	A17_4	A17_5	A17_6	A17_7
38	2.00	3.00	6.00	6.00	9.50	8.00	9.00
A18	A18_1	A18_2	A18_3	A18_4	A18_5	A18_6	A18_7
70	4.00	3.00	6.00	5.00	9.00	8.00	9.00
A19	A19_1	A19_2	A19_3	A19_4	A19_5	A19_6	A19_7
50	3.00	3.00	4.00	3.50	4.00	4.00	5.00
	A19_8	A19_9	A19_10	A19_11	A19_12	A19_13	
	5.00	8.00	7.00	9.00	9.00	10.00	
A20	A20_1	A20_2	A20_3	A20_4	A20_5	A20_6	A20_7
70	3.00	3.00	5.00	5.00	6.00	5.00	7.00
	A20_8	A20_9	A20_10	A20_11	A20_12	A20_13	
	6.00	8.00	8.00	9.00	9.50	10.00	
A21	A21_1	A21_2	A21_3	A21_4	A21_5	A21_6	A21_7

40	3.00	4.00	6.00	6.00	7.00	9.00	9.00
A22	A22_1	A22_2	A22_3	A22_4	A22_5	A22_6	A22_7
90	2.00	2.00	4.00	4.00	4.50	4.00	5.50
	A22_8	A22_9	A22_10	A22_11	A22_12	A22_13	A22_14
	5.00	6.00	7.00	7.00	7.00	7.00	8.00
	A22_15	A22_16	A22_17	A22_18	A22_19	A22_20	A22_21
	9.00	8.00	9.00	8.50	9.00	10.00	10.00
A23	A23_1	A23_2	A23_3	A23_4	A23_5	A23_6	A23_7
80	2.00	2.00	3.00	3.00	4.00	4.00	5.00
	A23_8	A23_9	A23_10	A23_11	A23_12	A23_13	A23_14
	5.00	6.00	6.00	6.00	6.50	7.00	8.00
	A23_15	A23_16	A23_17	A23_18	A23_19	A23_20	A23_21
	8.00	8.00	9.00	9.00	9.00	9.50	10.00
A24	A24_1	A24_2	A24_3	A24_4	A24_5	A24_6	A24_7
80	3.00	4.00	4.50	5.00	5.00	5.00	6.00
	A24_8	A24_9	A24_10	A24_11	A24_12	A24_13	
	6.00	8.00	8.00	9.00	9.00	10.00	
A25	A25_1	A25_2	A25_3	A25_4	A25_5	A25_6	A25_7
50	4.00	2.00	6.00	5.00	9.50	9.00	9.00
A26	A26_1	A26_2	A26_3	A26_4	A26_5	A26_6	A26_7
60	2.00	2.50	6.00	6.00	9.00	7.00	10.00
A27	A27_1	A27_2	A27_3	A27_4	A27_5	A27_6	A27_7
50	2.50	4.00	5.00	5.50	6.00	6.50	6.25
	A27_8	A27_9	A27_10	A27_11	A27_12	A27_13	
	7.00	6.75	6.50	6.50	7.50	8.00	
A28	A28_1	A28_2	A28_3	A28_4	A28_5	A28_6	A28_7
80	3.00	4.00	4.00	4.00	5.00	5.00	6.00
	A28_8	A28_9	A28_10	A28_11	A28_12	A28_13	
	6.00	8.00	7.00	9.00	9.00	10.00	
A29	A29_1	A29_2	A29_3	A29_4	A29_5	A29_6	A29_7
60	3.00	3.00	4.00	3.00	5.00	5.00	5.00
	A29_8	A29_9	A29_10	A29_11	A29_12	A29_13	
	6.00	6.00	7.50	9.00	9.00	10.00	
A30	A30_1	A30_2	A30_3	A30_4	A30_5	A30_6	A30_7

88	2.00	2.00	4.00	3.00	5.00	5.00	5.00
	A30_8	A30_9	A30_10	A30_11	A30_12	A30_13	A30_14
	5.00	6.00	6.00	8.00	7.00	7.00	7.00
	A30_15	A30_16	A30_17	A30_18	A30_19	A30_20	A30_21
	7.50	7.50	8.50	9.00	9.00	10.00	10.00
A31	A31_1	A31_2	A31_3	A31_4	A31_5	A31_6	A31_7
50	4.00	4.00	6.00	6.00	8.00	8.00	10.00
A32	A32_1	A32_2	A32_3	A32_4	A32_5	A32_6	A32_7
89	2.50	2.00	3.50	3.00	4.00	4.00	3.75
	A32_8	A32_9	A32_10	A32_11	A32_12	A32_13	
	7.00	8.25	8.00	9.00	8.00	10.00	
A33	A33_1	A33_2	A33_3	A33_4	A33_5	A33_6	A33_7
50	3.00	3.00	4.00	4.00	5.00	4.00	6.50
	A33_8	A33_9	A33_10	A33_11	A33_12	A33_13	
	5.00	7.50	8.00	9.00	9.00	10.00	
A34	A34_1	A34_2	A34_3	A34_4	A34_5	A34_6	A34_7
40	3.00	4.00	6.00	6.00	8.00	8.00	10.00
A35	A35_1	A35_2	A35_3	A35_4	A35_5	A35_6	A35_7
100	2.00	2.00	3.00	3.00	4.00	4.00	4.50
	A35_8	A35_9	A35_10	A35_11	A35_12	A35_13	A35_14
	5.00	6.00	6.00	7.00	6.50	7.00	8.00
	A35_15	A35_16	A35_17	A35_18	A35_19	A35_20	A35_21
	8.00	8.00	9.00	9.00	9.50	10.00	9.50
A36	A36_1	A36_2	A36_3	A36_4	A36_5	A36_6	A36_7
60	3.00	4.00	7.00	6.00	10.00	8.00	9.00
A37	A37_1	A37_2	A37_3	A37_4	A37_5	A37_6	A37_7
60	2.00	3.00	6.00	6.00	8.80	8.00	10.00
A38	A38_1	A38_2	A38_3	A38_4	A38_5		
45	2.00	5.00	7.00	9.00	10.00		
A39	A39_1	A39_2	A39_3	A39_4	A39_5		
40	2.00	4.00	6.00	9.00	10.00		
A40	A40_1	A40_2	A40_3	A40_4	A40_5	A40_6	A40_7
65	9.50	4.00	3.75	5.00	5.00	6.00	7.00
	A40_8	A40_9					
	8.00	9.00					

A41	A41_1	A41_2	A41_3	A41_4	A41_5	A41_6	A41_7
58	10.00	4.50	4.80	5.00	5.00	5.00	7.00
	A41_8	A41_9					
	9.00	9.00					

<254>

[표 4] 공격감산요인에 대한 상황 원칙 하에 증위수

경기요인	경기상황요인						
	B1_1	B1_2	B1_3	B1_4	B1_5	B1_6	B1_7
80.00	2.00	3.00	5.00	4.00	5.00	5.00	6.00
	B1_8	B1_9	B1_10	B1_11	B1_12	B1_13	
	6.00	7.00	8.00	9.50	9.00	10.00	
B2	B2_1	B2_2	B2_3	B2_4	B2_5	B2_6	B2_7
90.00	3.00	2.00	5.00	5.00	9.00	8.00	10.00
B3	B3_1	B3_2	B3_3	B3_4	B3_5	B3_6	B3_7
60.00	2.00	2.00	5.00	5.00	9.00	9.00	9.50
B4	B4_1	B4_2	B4_3	B4_4	B4_5	B4_6	B4_7
60.00	2.00	2.00	5.00	5.00	9.00	9.00	9.00
B5	B5_1	B5_2	B5_3	B5_4	B5_5	B5_6	B5_7
81.00	2.00	2.00	4.00	4.00	5.00	5.00	7.00
	B5_8	B5_9	B5_10	B5_11	B5_12	B5_13	
	7.00	8.00	8.00	9.00	9.00	10.00	
B6	B6_1	B6_2	B6_3	B6_4	B6_5	B6_6	B6_7
60.00	3.00	3.00	7.00	6.00	9.50	8.00	10.00
B7	B7_1	B7_2	B7_3	B7_4	B7_5	B7_6	B7_7
50.00	3.00	3.00	6.00	6.00	9.50	8.00	10.00
B8	B8_1	B8_2	B8_3	B8_4	B8_5	B8_6	B8_7
60.00	2.00	2.00	3.00	3.00	4.00	4.00	5.00
	B8_8	B8_9	B8_10	B8_11	B8_12	B8_13	
	5.00	7.50	7.00	9.50	8.00	10.00	
B9	B9_1	B9_2	B9_3	B9_4	B9_5	B9_6	B9_7
50.00	2.50	2.00	5.50	5.00	9.50	8.00	10.00
B10	B10_1	B10_2	B10_3	B10_4	B10_5	B10_6	B10_7

60.00	2.00	2.00	3.00	3.00	4.00	4.00	6.00
	B10_8	B10_9	B10_10	B10_11	B10_12	B10_13	
	6.50	8.00	8.00	9.00	9.00	10.00	
B11	B11_1	B11_2	B11_3	B11_4	B11_5	B11_6	B11_7
80.00	2.00	1.00	3.00	4.00	5.00	5.00	6.00
	B11_8	B11_9	B11_10	B11_11	B11_12	B11_13	
	7.00	8.50	8.00	9.50	9.00	10.00	
B12	B12_1	B12_2	B12_3	B12_4	B12_5	B12_6	B12_7
90.00	2.00	2.00	4.00	3.50	5.00	5.00	6.00
	B12_8	B12_9	B12_10	B12_11	B12_12	B12_13	
	6.00	7.50	7.50	9.00	9.00	10.00	
B13	B13_1	B13_2	B13_3	B13_4	B13_5	B13_6	B13_7
95.00	2.00	2.00	4.50	5.00	6.00	6.50	8.00
	B13_8	B13_9	B13_10	B13_11	B13_12		
	8.00	9.00	9.00	9.50	9.00		
B14	B14_1	B14_2	B14_3	B14_4	B14_5	B14_6	B14_7
85.00	2.00	2.00	5.00	5.00	7.00	7.00	9.00
	B14_8	B14_9	B14_10	B14_11	B14_12		
	8.00	6.50	9.00	9.50	9.00		
B15	B15_1	B15_2	B15_3	B15_4	B15_5	B15_6	B15_7
90.00	2.00	2.00	5.00	5.00	6.00	5.50	8.00
	B15_8	B15_9	B15_10	B15_11	B15_12		
	8.00	9.00	9.00	9.50	10.00		
B16	B16_1	B16_2	B16_3	B16_4	B16_5	B16_6	B16_7
60.00	2.00	3.00	5.00	5.00	6.50	7.00	9.00
	B16_8	B16_9	B16_10	B16_11	B16_12		
	8.50	8.00	9.00	9.50	10.00		
B17	B17_1	B17_2	B17_3	B17_4	B17_5	B17_6	B17_7
84.00	3.00	3.00	6.00	6.00	9.50	8.00	9.00
B18	B18_1	B18_2	B18_3	B18_4	B18_5	B18_6	B18_7
75.00	2.00	2.00	4.00	3.50	5.00	5.00	7.00
	B18_8	B18_9	B18_10	B18_11	B18_12	B18_13	
	7.00	6.00	8.00	9.50	9.00	10.00	
B19	B19_1	B19_2	B19_3	B19_4	B19_5	B19_6	B19_7

60.00	2.00	2.00	5.00	4.00	5.00	5.00	7.00
	B19_8	B19_9	B19_10	B19_11	B19_12	B19_13	
	7.00	6.00	6.00	9.50	9.00	10.00	
B20	B20_1	B20_2	B20_3	B20_4	B20_5	B20_6	B20_7
60.00	2.00	2.00	4.00	4.00	5.00	5.00	6.50
	B20_8	B20_9	B20_10	B20_11	B20_12	B20_13	
	7.00	6.00	6.00	9.50	9.50	10.00	
B21	B21_1	B21_2	B21_3	B21_4	B21_5	B21_6	B21_7
70.00	2.00	2.00	4.50	4.00	5.50	5.00	5.50
	B21_8	B21_9	B21_10	B21_11	B21_12	B21_13	
	7.00	6.00	6.00	9.50	9.00	10.00	
B22	B22_1	B22_2	B22_3	B22_4	B22_5	B22_6	B22_7
45.00	3.00	3.00	5.00	5.00	9.50	8.00	10.00
B23	B23_1	B23_2	B23_3	B23_4	B23_5	B23_6	B23_7
55.00	3.00	3.00	5.00	5.00	9.50	8.00	10.00
B24	B24_1	B24_2	B24_3	B24_4	B24_5	B24_6	B24_7
50.00	2.50	2.00	6.50	6.00	9.50	9.00	10.00
B25	B25_1	B25_2	B25_3	B25_4	B25_5	B25_6	B25_7
70.00	2.00	2.00	6.00	6.00	9.50	8.00	10.00
B26	B26_1	B26_2	B26_3	B26_4	B26_5	B26_6	B26_7
40.00	3.00	4.00	5.50	6.00	9.00	8.00	10.00
B27	B27_1	B27_2	B27_3	B27_4	B27_5	B27_6	B27_7
40.00	2.00	2.00	5.50	5.00	9.50	8.00	10.00
B28	B28_1	B28_2	B28_3	B28_4	B28_5	B28_6	B28_7
60.00	2.00	2.00	5.00	5.00	6.00	6.00	7.00
	B28_8	B28_9	B28_10	B28_11	B28_12	B28_13	
	6.00	6.00	6.00	9.50	9.00	10.00	
B29	B29_1	B29_2	B29_3	B29_4	B29_5	B29_6	B29_7
70.00	2.00	2.00	3.00	4.00	5.00	6.00	7.00
	B29_8	B29_9	B29_10	B29_11	B29_12	B29_13	
	6.00	6.00	7.00	9.50	9.00	10.00	
B30	B30_1	B30_2	B30_3	B30_4	B30_5		
50.00	1.50	2.75	5.00	8.00	10.00		
B31	B31_1	B31_2	B31_3	B31_4	B31_5		
55.00	1.50	2.00	5.00	8.00	10.00		

B32	B32_1	B32_2	B32_3	B32_4	B32_5		
70.00	1.50	4.00	6.00	8.00	10.00		
B33	B33_1	B33_2	B33_3	B33_4	B33_5	B33_6	B33_7
80.00	6.00	7.00	6.00	6.00	6.00	6.00	8.00
	B33_8	B33_9					
	9.00	10.00					
B34	B34_1	B34_2	B34_3	B34_4	B34_5	B34_6	B34_7
70.00	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00
	B34_8	B34_9					
	6.00	10.00					

<259>

[표 5] 수비가산요인에 대한 상황원칙 하에 중위수

경기요인	경기상황요인						
	C1_1	C1_2	C1_3	C1_4	C1_5	C1_6	C1_7
90.00	3.00	3.00	6.00	7.00	9.00	9.50	10.00
C2	C2_1	C2_2	C2_3	C2_4	C2_5	C2_6	C2_7
85.00	4.00	4.00	6.00	6.50	8.00	10.00	9.00
C3	C3_1	C3_2	C3_3	C3_4	C3_5	C3_6	C3_7
80.00	4.00	4.00	6.00	6.00	8.00	9.50	9.00
C4	C4_1	C4_2	C4_3	C4_4	C4_5	C4_6	C4_7
70.00	2.00	2.00	6.00	6.00	9.00	9.50	10.00
C5	C5_1	C5_2	C5_3	C5_4	C5_5	C5_6	C5_7
50.00	2.00	2.00	2.50	3.00	4.00	4.00	4.50
	C5_8	C5_9	C5_10	C5_11	C5_12	C5_13	C5_14
	4.00	5.50	5.00	7.00	6.00	7.50	7.50
	C5_15	C5_16	C5_17	C5_18	C5_19	C5_20	C5_21
	7.50	8.50	6.50	9.00	8.50	9.50	10.00
C6	C6_1	C6_2	C6_3	C6_4	C6_5	C6_6	C6_7
85.00	2.00	2.00	3.00	3.00	4.00	4.00	4.00
	C6_8	C6_9	C6_10	C6_11	C6_12	C6_13	C6_14
	5.00	6.50	6.50	6.00	6.00	7.50	6.50
	C6_15	C6_16	C6_17	C6_18	C6_19	C6_20	C6_21

	6.00	7.00	8.00	9.00	9.00	9.50	10.00
C7	C7_1	C7_2	C7_3	C7_4	C7_5	C7_6	C7_7
60.00	10.00	9.00	8.00	6.00	6.00	5.00	4.00
	C7_8	C7_9					
	3.00	3.00					
C8	C8_1	C8_2	C8_3	C8_4	C8_5	C8_6	C8_7
60.00	2.00	2.00	4.00	4.00	7.00	8.00	10.00
C9	C9_1	C9_2	C9_3	C9_4	C9_5	C9_6	C9_7
60.00	2.00	2.00	3.00	3.00	4.00	6.00	6.00
	C9_8	C9_9	C9_10	C9_11	C9_12	C9_13	
	7.00	8.00	8.00	9.00	9.50	10.00	
C10	C10_1	C10_2	C10_3	C10_4			
50.00	3.00	6.00	8.00	10.00			
C11	C11_1	C11_2	C11_3	C11_4			
60.00	2.00	5.00	6.00	9.00			
C12	C12_1	C12_2	C12_3	C12_4	C12_5	C12_6	C12_7
50.00	3.00	3.00	3.50	4.00	5.00	6.00	5.00
	C12_8	C12_9	C12_10	C12_11	C12_12	C12_13	
	5.50	6.50	7.00	9.50	9.00	9.00	
C13	C13_1	C13_2	C13_3	C13_4			
70.00	3.00	6.00	10.00	9.00			
C14	C14_1	C14_2	C14_3	C14_4	C14_5	C14_6	C14_7
50.00	2.00	2.00	5.00	6.00	8.00	9.50	8.00
C15	C15_1	C15_2	C15_3	C15_4	C15_5	C15_6	C15_7
80.00	2.00	2.00	3.50	4.00	4.50	5.00	7.50
	C15_8	C15_9	C15_10	C15_11	C15_12	C15_13	
	2.00	6.50	8.00	9.00	9.00	9.00	
C16	C16_1	C16_2	C16_3	C16_4			
70.00	3.00	6.00	9.00	10.00			
C17	C17_1	C17_2	C17_3	C17_4	C17_5	C17_6	C17_7
90.00	4.00	4.00	6.00	6.00	8.00	9.50	9.00
C18	C18_1	C18_2	C18_3	C18_4	C18_5	C18_6	C18_7
50.00	2.00	2.00	4.00	5.00	8.00	9.00	10.00
C19	C19_1	C19_2	C19_3	C19_4	C19_5	C19_6	C19_7
5.00	2.00	3.00	5.00	6.00	7.00	9.00	9.00

C20	C20_1	C20_2	C20_3	C20_4	C20_5	C20_6	C20_7
85.00	2.00	2.00	3.50	4.00	5.00	5.00	6.00
	C20_8	C20_9	C20_10	C20_11	C20_12	C20_13	
	7.00	8.50	8.00	9.50	9.00	9.00	
C21	C21_1	C21_2	C21_3	C21_4	C21_5	C21_6	C21_7
90.00	2.00	2.00	3.50	4.00	5.00	5.00	6.50
	C21_8	C21_9	C21_10	C21_11	C21_12	C21_13	
	6.00	8.50	8.00	10.00	8.00	8.50	
C22	C22_1	C22_2	C22_3	C22_4	C22_5	C22_6	C22_7
90.00	2.00	2.00	3.50	3.50	4.00	4.00	7.00
	C22_8	C22_9	C22_10	C22_11	C22_12	C22_13	
	6.00	8.50	7.50	9.00	9.00	10.00	
C23	C23_1	C23_2	C23_3	C23_4			
50.00	4.00	5.00	8.00	10.00			
C24	C24_1	C24_2	C24_3	C24_4	C24_5	C24_6	C24_7
80.00	2.00	2.00	4.00	4.00	5.00	5.00	6.50
	C24_8	C24_9	C24_10	C24_11	C24_12	C24_13	
	6.00	8.00	7.50	9.00	9.00	9.00	
C25	C25_1	C25_2	C25_3	C25_4	C25_5	C25_6	C25_7
95.00	8.00	5.00	4.00	5.00	5.00	5.50	6.00
	C25_8	C25_9	C25_10	C25_11	C25_12	C25_13	
	7.50	6.00	6.00	8.00	9.00	8.00	
C26	C26_1	C26_2	C26_3	C26_4			
50.00	3.00	5.00	9.00	9.00			
C27	C27_1	C27_2	C27_3	C27_4	C27_5		
70.00	2.00	4.00	5.00	9.00	10.00		
C28	C28_1	C28_2	C28_3	C28_4	C28_5		
70.00	2.00	4.00	6.00	9.00	10.00		
C29	C29_1	C29_2	C29_3	C29_4	C29_5	C29_6	C29_7
70.00	8.00	7.00	5.00	5.00	6.00	6.00	6.00
	C29_8	C29_9					
	8.00	10.00					
C30	C30_1	C30_2	C30_3	C30_4	C30_5	C30_6	C30_7
80.00	7.00	6.50	5.50	6.00	6.00	7.00	8.00
	C30_8	C30_9					

	9.00	10.00					
--	------	-------	--	--	--	--	--

<264>

[표 6] 수비감산요인에 대한 원칙 하의 중위수

경기요인	경기상황요인						
	D1_1	D1_2	D1_3	D1_4	D1_5	D1_6	D1_7
50.00	2.00	2.00	4.00	4.00	4.00	4.00	6.00
	D1_8	D1_9	D1_10	D1_11	D1_12	D1_13	D1_14
	4.50	5.00	7.00	7.00	6.00	6.00	6.00
	D1_15	D1_16	D1_17	D1_18	D1_19	D1_20	D1_21
	6.50	8.00	8.00	9.00	9.00	9.00	9.50
D2	D2_1	D2_2	D2_3	D2_4	D2_5	D2_6	D2_7
90.00	2.00	2.00	3.00	3.00	4.00	4.00	5.00
	D2_8	D2_9	D2_10	D2_11	D2_12	D2_13	D2_14
	5.00	7.00	6.50	8.00	8.00	8.00	7.00
	D2_15	D2_16	D2_17	D2_18	D2_19	D2_20	D2_21
	7.00	8.00	8.50	9.50	9.00	9.50	9.50
D3	D3_1	D3_2	D3_3	D3_4	D3_5	D3_6	D3_7
75.00	2.00	2.00	2.00	3.00	5.00	5.00	5.00
	D3_8	D3_9	D3_10	D3_11	D3_12	D3_13	
	6.00	8.00	7.00	10.00	9.00	9.50	
D4	D4_1	D4_2	D4_3	D4_4	D4_5	D4_6	D4_7
69.00	2.00	2.00	3.00	3.00	4.00	4.00	4.50
	D4_8	D4_9	D4_10	D4_11	D4_12	D4_13	D4_14
	5.00	7.00	7.00	8.00	8.00	8.00	8.50
	D4_15	D4_16	D4_17	D4_18	D4_19	D4_20	D4_21
	8.50	9.00	9.00	9.50	9.00	9.50	10.00
D5	D5_1	D5_2	D5_3	D5_4	D5_5	D5_6	D5_7
90.00	2.00	2.00	2.50	3.00	4.00	3.50	5.00
	D5_8	D5_9	D5_10	D5_11	D5_12	D5_13	D5_14
	5.00	7.00	6.00	7.50	8.00	8.00	8.00
	D5_15	D5_16	D5_17	D5_18	D5_19	D5_20	D5_21
	6.50	8.50	9.00	9.50	9.50	9.50	9.50

D6	D6_1	D6_2	D6_3	D6_4	D6_5	D6_6	D6_7
75.00	2.00	2.00	3.00	3.00	5.00	5.00	6.00
	D6_8	D6_9	D6_10	D6_11	D6_12	D6_13	
	7.00	8.00	8.50	9.50	9.00	9.00	
D7	D7_1	D7_2	D7_3	D7_4	D7_5	D7_6	D7_7
70.00	2.50	3.00	7.00	6.00	9.50	9.00	10.00
D8	D8_1	D8_2	D8_3	D8_4	D8_5	D8_6	D8_7
40.00	3.00	3.00	6.00	5.00	9.50	8.00	10.00
D9	D9_1	D9_2	D9_3	D9_4	D9_5	D9_6	D9_7
40.00	3.50	2.00	5.50	6.00	9.50	8.00	9.00
D10	D10_1	D10_2	D10_3	D10_4	D10_5	D10_6	D10_7
80.00	3.00	2.00	7.00	6.00	9.50	8.00	10.00
D11	D11_1	D11_2	D11_3	D11_4	D11_5	D11_6	D11_7
50.00	3.00	2.00	4.50	4.00	9.50	9.00	9.50
D12	D12_1	D12_2	D12_3	D12_4	D12_5	D12_6	D12_7
80.00	3.00	2.00	6.00	6.00	10.00	9.00	10.00
D13	D13_1	D13_2	D13_3	D13_4	D13_5	D13_6	D13_7
55.00	3.00	3.00	6.00	6.00	9.50	8.00	10.00
D14	D14_1	D14_2	D14_3	D14_4	D14_5	D14_6	D14_7
75.00	4.00	3.00	6.00	6.00	9.50	8.00	10.00
D15	D15_1	D15_2	D15_3	D15_4	D15_5	D15_6	D15_7
60.00	4.00	2.00	5.00	5.00	9.00	8.00	9.50
D16	D16_1	D16_2	D16_3	D16_4	D16_5	D16_6	D16_7
70.00	3.00	3.00	5.00	5.00	8.00	8.00	10.00
D17	D17_1	D17_2	D17_3	D17_4	D17_5	D17_6	D17_7
80.00	3.00	3.00	7.00	6.00	9.50	8.00	9.00
D18	D18_1	D18_2	D18_3	D18_4	D18_5	D18_6	D18_7
80.00	3.00	2.00	4.00	4.50	6.00	5.00	7.00
	D18_8	D18_9	D18_10	D18_11	D18_12	D18_13	
	7.50	8.50	8.00	9.50	9.00	10.00	
D19	D19_1	D19_2	D19_3	D19_4	D19_5	D19_6	D19_7
60.00	4.00	3.00	6.00	6.00	9.00	8.00	10.00
D20	D20_1	D20_2	D20_3	D20_4	D20_5		
60.00	2.00	3.00	5.00	9.00	10.00		
D21	D21_1	D21_2	D21_3	D21_4	D21_5		

79.00	2.00	5.00	6.00	8.00	10.00		
D22	D22_1	D22_2	D22_3	D22_4	D22_5		
75.00	2.00	5.00	7.00	9.00	10.00		
D23	D23_1	D23_2	D23_3	D23_4	D23_5	D23_6	D23_7
90.00	7.00	8.00	7.00	7.00	6.00	6.00	7.00
	D23_8	D23_9					
	9.00	9.00					
D24	D24_1	D24_2	D24_3	D24_4	D24_5	D24_6	D24_7
90.00	6.00	7.00	7.00	7.00	6.00	7.00	8.00
	D24_8	D24_9					
	9.00	10.00					

<267> 이후 단계 13에서는 관리자 서버 내의 가중치 설정부에서 상기 공격가산 경기요인, 공격감산 경기요인, 수비가산 경기요인, 수비감산 경기요인에 대한 경기상황 원칙하에 각각의 경기상황요인에 대한 가중치를 설정한다.

<268> 상기 공격가산 경기요인, 공격감산 경기요인, 수비가산 경기요인, 수비감산 경기요인에 대한 경기상황 원칙하에 각각의 경기요인과 경기상황요인에 대한 가중치는 아래의 [표 7] - [표 10]과 같다.

[표 7] 공격 가산요인에 대한 상황원칙 하에 가중치

경기요인	경기상황요인						
	A1_1	A1_2	A1_3	A1_4	A1_5	A1_6	A1_7
A1	1.00	0.88	1.00	0.88	1.60	1.60	1.90
A2	A2_1	A2_2	A2_3	A2_4	A2_5	A2_6	A2_7
	1.05	0.70	0.88	0.88	1.40	1.40	1.58
A3	A3_1	A3_2	A3_3	A3_4	A3_5	A3_6	A3_7
	0.88	0.68	1.23	0.88	1.40	1.40	1.75
A4	A4_1	A4_2	A4_3	A4_4	A4_5	A4_6	A4_7

	0.88	0.88	1.05	0.70	0.96	0.70	1.23
	A4_8	A4_9	A4_10	A4_11	A4_12	A4_13	
	0.96	1.40	1.23	1.40	1.58	1.56	
A5	A5_1	A5_2	A5_3	A5_4	A5_5	A5_6	A5_7
	0.60	0.60	0.75	0.75	1.20	1.20	1.35
A6	A6_1	A6_2	A6_3	A6_4	A6_5	A6_6	A6_7
	0.80	0.60	1.00	0.80	1.00	0.80	1.20
	A6_8	A6_9	A6_10	A6_11	A6_12	A6_13	
	1.00	1.40	1.20	1.60	1.80	1.90	
A7	A7_1	A7_2	A7_3	A7_4	A7_5	A7_6	A7_7
	0.53	0.53	0.88	0.70	0.96	0.88	0.70
	A7_8	A7_9	A7_10	A7_11	A7_12	A7_13	
	0.70	1.05	1.95	1.23	1.58	1.75	
A8	A8_1	A8_2	A8_3	A8_4	A8_5	A8_6	A8_7
	0.53	0.35	0.70	0.70	1.05	1.05	1.05
	A8_8	A8_9	A8_10	A8_11	A8_12	A8_13	
	0.86	1.05	1.23	1.58	1.40	1.66	
A9	A9_1	A9_2	A9_3	A9_4	A9_5	A9_6	A9_7
	0.36	0.50	0.63	0.75	1.00	0.86	1.13
A10	A10_1	A10_2	A10_3	A10_4	A10_5	A10_6	A10_7
	0.60	0.60	0.80	0.66	0.80	0.70	1.00
	A10_8	A10_9	A10_10	A10_11	A10_12	A10_13	
	1.00	1.10	1.20	1.60	1.70	1.90	
A11	A11_1	A11_2	A11_3	A11_4	A11_5	A11_6	A11_7
	0.53	0.53	0.53	0.70	0.70	0.70	0.88
	A11_8	A11_9	A11_10	A11_11	A11_12	A11_13	
	0.86	1.23	1.23	1.49	1.58	1.75	
A12	A12_1	A12_2	A12_3	A12_4	A12_5	A12_6	A12_7
	0.70	0.35	0.70	0.53	0.88	0.88	0.88
	A12_8	A12_9	A12_10	A12_11	A12_12	A12_13	
	1.14	1.05	1.05	1.23	1.58	1.58	
A13	A13_1	A13_2	A13_3	A13_4	A13_5	A13_6	A13_7
	0.35	0.53	0.70	0.88	1.40	1.23	1.58
A14	A14_1	A14_2	A14_3	A14_4	A14_5	A14_6	A14_7
	0.45	0.45	0.60	0.60	0.75	0.60	0.90

	A14_8	A14_9	A14_10	A14_11	A14_12	A14_13	
	0.75	1.05	1.05	1.35	1.35	1.35	
A15	A15_1	A15_2	A15_3	A15_4	A15_5	A15_6	A15_7
	0.20	0.20	0.70	0.60	0.90	0.90	1.00
A16	A16_1	A16_2	A16_3	A16_4	A16_5	A16_6	A16_7
	0.20	0.20	0.50	0.50	0.70	0.80	0.90
A17	A17_1	A17_2	A17_3	A17_4	A17_5	A17_6	A17_7
	0.19	0.29	0.57	0.48	0.90	0.75	0.86
A18	A18_1	A18_2	A18_3	A18_4	A18_5	A18_6	A18_7
	0.70	0.53	1.05	0.88	1.58	1.40	1.58
A19	A19_1	A19_2	A19_3	A19_4	A19_5	A19_6	A19_7
	0.38	0.38	0.50	0.44	0.50	0.50	0.63
	A19_8	A19_9	A19_10	A19_11	A19_12	A19_13	
	0.63	1.00	0.88	1.13	1.13	1.25	
A20	A20_1	A20_2	A20_3	A20_4	A20_5	A20_6	A20_7
	0.53	0.53	0.88	0.88	1.05	0.98	1.23
	A20_8	A20_9	A20_10	A20_11	A20_12	A20_13	
	1.05	1.40	1.40	1.58	1.66	1.75	
A21	A21_1	A21_2	A21_3	A21_4	A21_5	A21_6	A21_7
	0.30	0.40	0.60	0.60	0.70	0.90	0.90
A22	A22_1	A22_2	A22_3	A22_4	A22_5	A22_6	A22_7
	0.45	0.45	0.90	0.90	1.01	0.90	1.24
	A22_8	A22_9	A22_10	A22_11	A22_12	A22_13	A22_14
	1.13	1.35	1.58	1.58	1.58	1.58	1.80
	A22_15	A22_16	A22_17	A22_18	A22_19	A22_20	A22_21
	2.03	1.80	1.80	1.91	2.03	2.25	2.25
A23	A23_1	A23_2	A23_3	A23_4	A23_5	A23_6	A23_7
	0.40	0.40	0.60	0.60	0.80	0.80	1.00
	A23_8	A23_9	A23_10	A23_11	A23_12	A23_13	A23_14
	1.00	1.20	1.20	1.20	1.30	1.40	1.60
	A23_15	A23_16	A23_17	A23_18	A23_19	A23_20	A23_21
	1.60	1.60	1.60	1.60	1.80	1.90	2.00
A24	A24_1	A24_2	A24_3	A24_4	A24_5	A24_6	A24_7
	0.60	0.80	0.90	1.00	1.00	1.00	1.20
	A24_8	A24_9	A24_10	A24_11	A24_12	A24_13	

	1.20	1.60	1.60	1.80	1.80	2.00	
A25	A25_1	A25_2	A25_3	A25_4	A25_5	A25_6	A25_7
	0.50	0.25	0.75	0.63	1.19	1.13	1.13
A26	A26_1	A26_2	A26_3	A26_4	A26_5	A26_6	A26_7
	0.30	0.38	0.90	0.90	1.20	1.05	6.00
A27	A27_1	A27_2	A27_3	A27_4	A27_5	A27_6	A27_7
	0.31	0.50	0.63	0.69	0.75	0.81	0.78
	A27_8	A27_9	A27_10	A27_11	A27_12	A27_13	
	0.68	0.84	0.81	0.81	0.94	1.00	
A28	A28_1	A28_2	A28_3	A28_4	A28_5	A28_6	A28_7
	0.60	0.60	0.60	0.60	1.00	1.00	1.20
	A28_8	A28_9	A28_10	A28_11	A28_12	A28_13	
	1.20	1.60	1.40	1.60	1.80	2.00	
A29	A29_1	A29_2	A29_3	A29_4	A29_5	A29_6	A29_7
	0.45	0.45	0.60	0.45	0.75	0.75	3.00
	A29_8	A29_9	A29_10	A29_11	A29_12	A29_13	
	0.90	0.90	1.13	1.35	1.35	1.50	
A30	A30_1	A30_2	A30_3	A30_4	A30_5	A30_6	A30_7
	0.44	0.44	0.68	0.66	1.10	1.10	1.10
	A30_8	A30_9	A30_10	A30_11	A30_12	A30_13	A30_14
	1.10	1.32	1.32	1.76	1.54	1.54	1.54
	A30_15	A30_16	A30_17	A30_18	A30_19	A30_20	A30_21
	1.65	1.65	1.87	1.98	1.98	2.20	2.20
A31	A31_1	A31_2	A31_3	A31_4	A31_5	A31_6	A31_7
	0.50	0.25	0.75	0.75	1.13	1.00	1.25
A32	A32_1	A32_2	A32_3	A32_4	A32_5	A32_6	A32_7
	0.56	0.45	0.78	0.67	0.89	0.89	1.72
	A32_8	A32_9	A32_10	A32_11	A32_12	A32_13	
	1.56	1.84	1.78	2.00	1.78	2.23	
A33	A33_1	A33_2	A33_3	A33_4	A33_5	A33_6	A33_7
	0.38	0.38	0.50	0.50	0.69	0.50	0.81
	A33_8	A33_9	A33_10	A33_11	A33_12	A33_13	
	0.63	0.94	0.75	1.13	1.13	1.25	
A34	A34_1	A34_2	A34_3	A34_4	A34_5	A34_6	A34_7

	0.30	0.40	0.60	0.60	0.80	0.80	1.00
A35	A35_1	A35_2	A35_3	A35_4	A35_5	A35_6	A35_7
	0.50	0.50	0.75	0.75	1.00	1.00	1.13
	A35_8	A35_9	A35_10	A35_11	A35_12	A35_13	A35_14
	1.25	1.50	1.50	1.75	1.63	1.75	2.00
	A35_15	A35_16	A35_17	A35_18	A35_19	A35_20	A35_21
	2.00	2.00	2.25	2.25	2.38	2.50	2.38
A36	A36_1	A36_2	A36_3	A36_4	A36_5	A36_6	A36_7
	0.45	0.60	1.05	0.90	1.50	1.20	1.47
A37	A37_1	A37_2	A37_3	A37_4	A37_5	A37_6	A37_7
	0.30	0.45	0.90	0.90	1.32	1.20	1.50
A38	A38_1	A38_2	A38_3	A38_4	A38_5		
	0.23	0.56	0.79	1.01	1.13		
A39	A39_1	A39_2	A39_3	A39_4	A39_5		
	0.20	0.40	0.60	0.90	1.00		
A40	A40_1	A40_2	A40_3	A40_4	A40_5	A40_6	A40_7
	1.54	0.65	0.61	0.81	0.81	0.98	1.14
	A40_8	A40_9					
	1.30	1.46					
A41	A41_1	A41_2	A41_3	A41_4	A41_5	A41_6	A41_7
	1.45	0.65	0.70	0.73	0.73	0.87	1.02
	A41_8	A41_9					
	1.31	1.31					

<275>

[표 8] 공격 감산요인에 대한 상황원칙 하에 가중치

경기요인	경 기 상 환 요 인						
	B1_1	B1_2	B1_3	B1_4	B1_5	B1_6	B1_7
B1	0.40	0.60	1.00	0.80	1.00	1.00	1.20
	B1_8	B1_9	B1_10	B1_11	B1_12	B1_13	
	1.20	1.40	1.60	1.90	1.80	2.00	

B2	B2_1	B2_2	B2_3	B2_4	B2_5	B2_6	B2_7
	0.68	0.45	1.13	1.13	2.03	1.80	2.25
B3	B3_1	B3_2	B3_3	B3_4	B3_5	B3_6	B3_7
	0.30	0.30	0.75	0.75	1.35	1.35	1.43
B4	B4_1	B4_2	B4_3	B4_4	B4_5	B4_6	B4_7
	0.30	0.30	0.75	0.75	1.35	1.35	1.35
B5	B5_1	B5_2	B5_3	B5_4	B5_5	B5_6	B5_7
	0.41	0.41	0.81	0.81	1.01	1.01	1.42
	B5_8	B5_9	B5_10	B5_11	B5_12	B5_13	
	1.42	1.62	1.62	1.62	1.82	2.03	
B6	B6_1	B6_2	B6_3	B6_4	B6_5	B6_6	B6_7
	0.45	0.45	1.05	0.90	1.43	1.20	1.50
B7	B7_1	B7_2	B7_3	B7_4	B7_5	B7_6	B7_7
	0.38	0.38	0.75	0.75	1.19	1.00	1.25
B8	B8_1	B8_2	B8_3	B8_4	B8_5	B8_6	B8_7
	0.40	0.40	0.60	0.60	0.80	0.80	1.00
	B8_8	B8_9	B8_10	B8_11	B8_12	B8_13	
	1.00	1.50	1.40	1.90	1.60	2.00	
B9	B9_1	B9_2	B9_3	B9_4	B9_5	B9_6	B9_7
	0.31	0.25	0.69	0.63	1.19	1.00	1.25
B10	B10_1	B10_2	B10_3	B10_4	B10_5	B10_6	B10_7
	0.40	0.40	0.60	0.60	0.80	0.80	1.20
	B10_8	B10_9	B10_10	B10_11	B10_12	B10_13	
	1.30	1.60	1.60	1.60	1.80	2.00	
B11	B11_1	B11_2	B11_3	B11_4	B11_5	B11_6	B11_7
	0.40	0.20	0.60	0.80	1.00	1.00	1.20
	B11_8	B11_9	B11_10	B11_11	B11_12	B11_13	
	1.40	1.70	1.60	1.90	1.80	2.00	
B12	B12_1	B12_2	B12_3	B12_4	B12_5	B12_6	B12_7
	0.25	0.25	0.50	0.44	0.63	0.63	0.75
	B12_8	B12_9	B12_10	B12_11	B12_12	B12_13	
	0.75	0.94	0.94	1.13	1.13	1.25	
B13	B13_1	B13_2	B13_3	B13_4	B13_5	B13_6	B13_7
	0.48	0.46	1.07	1.19	1.43	1.54	1.90
	B13_8	B13_9	B13_10	B13_11	B13_12		

	1.90	2.14	2.14	2.26	2.14		
B14	B14_1	B14_2	B14_3	B14_4	B14_5	B14_6	B14_7
	0.43	0.43	1.06	1.06	1.49	1.49	1.91
	B14_8	B14_9	B14_10	B14_11	B14_12		
	1.70	1.81	1.91	2.02	1.91		
B15	B15_1	B15_2	B15_3	B15_4	B15_5	B15_6	B15_7
	0.45	0.45	1.13	1.13	1.35	1.24	1.80
	B15_8	B15_9	B15_10	B15_11	B15_12		
	1.60	2.03	2.03	2.14	2.25		
B16	B16_1	B16_2	B16_3	B16_4	B16_5	B16_6	B16_7
	0.30	0.45	0.75	0.75	0.98	1.05	1.35
	B16_8	B16_9	B16_10	B16_11	B16_12		
	1.28	1.29	1.35	1.43	1.50		
B17	B17_1	B17_2	B17_3	B17_4	B17_5	B17_6	B17_7
	0.63	0.63	1.26	1.26	2.00	1.68	1.89
B18	B18_1	B18_2	B18_3	B18_4	B18_5	B18_6	B18_7
	0.38	0.38	0.75	0.66	0.94	0.94	1.31
	B18_8	B18_9	B18_10	B18_11	B18_12	B18_13	
	1.31	1.50	1.50	1.78	1.69	1.68	
B19	B19_1	B19_2	B19_3	B19_4	B19_5	B19_6	B19_7
	0.40	0.40	1.00	0.80	1.00	1.00	1.40
	B19_8	B19_9	B19_10	B19_11	B19_12	B19_13	
	1.40	1.60	1.60	1.90	1.80	2.00	
B20	B20_1	B20_2	B20_3	B20_4	B20_5	B20_6	B20_7
	0.40	0.40	0.80	0.60	1.00	1.00	1.30
	B20_8	B20_9	B20_10	B20_11	B20_12	B20_13	
	1.40	1.60	1.60	1.90	1.90	2.00	
B21	B21_1	B21_2	B21_3	B21_4	B21_5	B21_6	B21_7
	0.95	0.35	0.79	0.70	0.96	0.88	1.14
	B21_8	B21_9	B21_10	B21_11	B21_12	B21_13	
	1.23	1.40	1.40	1.66	1.58	1.75	
B22	B22_1	B22_2	B22_3	B22_4	B22_5	B22_6	B22_7
	0.34	0.34	0.56	0.56	1.07	0.90	1.13
B23	B23_1	B23_2	B23_3	B23_4	B23_5	B23_6	B23_7
	0.41	0.41	0.69	0.69	1.31	1.10	1.38

B24	B24_1	B24_2	B24_3	B24_4	B24_5	B24_6	B24_7
	0.31	0.25	0.61	0.75	1.19	1.13	1.25
B25	B25_1	B25_2	B25_3	B25_4	B25_5	B25_6	B25_7
	0.35	0.35	1.05	1.05	1.66	1.40	1.75
B26	B26_1	B26_2	B26_3	B26_4	B26_5	B26_6	B26_7
	0.30	0.40	0.55	0.60	0.90	0.80	1.00
B27	B27_1	B27_2	B27_3	B27_4	B27_5	B27_6	B27_7
	0.20	0.20	0.55	0.50	0.95	0.80	1.00
B28	B28_1	B28_2	B28_3	B28_4	B28_5	B28_6	B28_7
	0.40	0.40	1.00	1.00	1.20	1.20	1.40
	B28_8	B28_9	B28_10	B28_11	B28_12	B28_13	
	1.20	1.60	1.60	1.90	1.80	2.00	
B29	B29_1	B29_2	B29_3	B29_4	B29_5	B29_6	B29_7
	0.35	0.35	0.53	0.70	0.80	0.83	1.23
	B29_8	B29_9	B29_10	B29_11	B29_12	B29_13	
	1.05	1.40	1.23	1.66	1.50	1.75	
B30	B30_1	B30_2	B30_3	B30_4	B30_5		
	0.19	0.34	0.63	1.00	1.25		
B31	B31_1	B31_2	B31_3	B31_4	B31_5		
	0.21	0.28	0.69	1.10	1.38		
B32	B32_1	B32_2	B32_3	B32_4	B32_5		
	0.26	0.70	1.05	1.40	1.75		
B33	B33_1	B33_2	B33_3	B33_4	B33_5	B33_6	B33_7
	1.60	1.40	1.20	1.20	1.20	1.20	1.60
	B33_8	B33_9					
	1.80	2.00					
B34	B34_1	B34_2	B34_3	B34_4	B34_5	B34_6	B34_7
	1.40	1.05	1.05	1.05	1.05	1.05	1.05
	B34_8	B34_9					
	1.40	1.75					

[표 9] 수비 가산요인에 대한 상황원칙 하에 가중치

경기요인	경기상황요인						
	C1_1	C1_2	C1_3	C1_4	C1_5	C1_6	C1_7
C1	0.68	0.68	1.35	1.58	2.03	2.14	2.25
C2	C2_1	C2_2	C2_3	C2_4	C2_5	C2_6	C2_7
	0.85	0.85	1.28	1.38	1.70	2.13	1.91
C3	C3_1	C3_2	C3_3	C3_4	C3_5	C3_6	C3_7
	0.80	0.80	1.20	1.20	1.60	1.90	1.80
C4	C4_1	C4_2	C4_3	C4_4	C4_5	C4_6	C4_7
	0.35	0.35	1.05	1.05	1.58	1.66	1.75
C5	C5_1	C5_2	C5_3	C5_4	C5_5	C5_6	C5_7
	0.25	0.25	0.31	0.38	0.50	0.50	0.56
	C5_8	C5_9	C5_10	C5_11	C5_12	C5_13	C5_14
	0.50	0.69	0.63	0.88	0.75	0.94	0.94
	C5_15	C5_16	C5_17	C5_18	C5_19	C5_20	C5_21
	0.94	1.06	1.06	1.13	1.06	1.19	1.25
C6	C6_1	C6_2	C6_3	C6_4	C6_5	C6_6	C6_7
	0.43	0.43	0.64	0.64	0.85	0.85	0.85
	C6_8	C6_9	C6_10	C6_11	C6_12	C6_13	C6_14
	1.06	1.38	1.38	1.28	1.28	1.59	1.38
	C6_15	C6_16	C6_17	C6_18	C6_19	C6_20	C6_21
	1.23	1.49	1.70	1.91	1.91	2.02	2.19
C7	C7_1	C7_2	C7_3	C7_4	C7_5	C7_6	C7_7
	1.50	1.35	1.20	0.90	0.90	0.75	0.60
	C7_8	C7_9					
	0.45	0.45					
C8	C8_1	C8_2	C8_3	C8_4	C8_5	C8_6	C8_7
	0.30	0.30	0.60	0.60	1.05	1.20	1.50
C9	C9_1	C9_2	C9_3	C9_4	C9_5	C9_6	C9_7
	0.40	0.40	0.60	0.60	0.80	1.20	1.20
	C9_8	C9_9	C9_10	C9_11	C9_12	C9_13	
	1.40	1.60	1.60	1.80	1.90	2.00	
C10	C10_1	C10_2	C10_3	C10_4			
	0.38	0.75	1.00	1.25			
C11	C11_1	C11_2	C11_3	C11_4			

	0.30	0.75	1.20	1.35			
C12	C12_1	C12_2	C12_3	C12_4	C12_5	C12_6	C12_7
	0.38	0.38	0.44	0.50	0.63	0.75	0.63
	C12_8	C12_9	C12_10	C12_11	C12_12	C12_13	
	0.69	1.06	0.88	1.19	1.13	1.13	
C13	C13_1	C13_2	C13_3	C13_4			
	0.53	1.05	1.75	1.58			
C14	C14_1	C14_2	C14_3	C14_4	C14_5	C14_6	C14_7
	0.25	0.25	0.63	0.75	1.00	1.19	1.00
C15	C15_1	C15_2	C15_3	C15_4	C15_5	C15_6	C15_7
	0.40	0.40	0.70	0.80	0.90	1.00	1.50
	C15_8	C15_9	C15_10	C15_11	C15_12	C15_13	
	1.40	1.70	1.60	1.80	1.80	1.80	
C16	C16_1	C16_2	C16_3	C16_4			
	0.53	1.05	1.58	1.75			
C17	C17_1	C17_2	C17_3	C17_4	C17_5	C17_6	C17_7
	0.90	0.90	1.35	1.35	1.80	2.14	2.03
C18	C18_1	C18_2	C18_3	C18_4	C18_5	C18_6	C18_7
	0.25	0.25	0.50	0.63	1.00	1.13	1.25
C19	C19_1	C19_2	C19_3	C19_4	C19_5	C19_6	C19_7
	0.25	0.38	0.63	0.75	0.88	1.13	1.13
C20	C20_1	C20_2	C20_3	C20_4	C20_5	C20_6	C20_7
	0.43	0.43	0.74	0.65	1.06	1.06	1.26
	C20_8	C20_9	C20_10	C20_11	C20_12	C20_13	
	1.49	1.81	1.70	2.02	1.91	1.91	
C21	C21_1	C21_2	C21_3	C21_4	C21_5	C21_6	C21_7
	0.45	0.45	0.79	0.90	1.13	1.13	1.46
	C21_8	C21_9	C21_10	C21_11	C21_12	C21_13	
	1.35	1.91	1.80	2.25	1.80	1.91	
C22	C22_1	C22_2	C22_3	C22_4	C22_5	C22_6	C22_7
	0.45	0.45	0.79	0.79	0.90	0.90	1.58
	C22_8	C22_9	C22_10	C22_11	C22_12	C22_13	

	1.35	1.91	1.69	2.03	2.03	2.25	
C23	C23_1	C23_2	C23_3	C23_4			
	0.50	0.63	1.00	1.25			
C24	C24_1	C24_2	C24_3	C24_4	C24_5	C24_6	C24_7
	0.40	0.40	0.80	0.80	1.00	1.00	1.30
	C24_8	C24_9	C24_10	C24_11	C24_12	C24_13	
	1.20	1.60	1.50	1.60	1.60	1.60	
C25	C25_1	C25_2	C25_3	C25_4	C25_5	C25_6	C25_7
	1.90	1.19	0.95	1.19	1.19	1.31	1.43
	C25_8	C25_9	C25_10	C25_11	C25_12	C25_13	
	1.78	1.43	1.43	1.90	2.14	1.90	
C26	C26_1	C26_2	C26_3	C26_4			
	0.38	0.63	1.13	1.13			
C27	C27_1	C27_2	C27_3	C27_4	C27_5		
	0.35	0.70	0.68	1.58	1.75		
C28	C28_1	C28_2	C28_3	C28_4	C28_5		
	0.35	0.70	1.05	1.58	1.75		
C29	C29_1	C29_2	C29_3	C29_4	C29_5	C29_6	C29_7
	1.40	1.23	0.88	0.88	1.05	1.05	0.88
	C29_8	C29_9					
	1.40	1.75					
C30	C30_1	C30_2	C30_3	C30_4	C30_5	C30_6	C30_7
	1.40	1.30	1.10	1.20	1.20	1.40	1.60
	C30_8	C30_9					
	1.80	2.00					

<284>

[표 10] 수비 감산요인에 대한 상황원칙 하에 가중치

경기요인	경기상황요인						
	D1	D1_1	D1_2	D1_3	D1_4	D1_5	D1_6
	0.25	0.25	0.50	0.50	0.50	0.50	0.75
	D1_8	D1_9	D1_10	D1_11	D1_12	D1_13	D1_14

	0.56	0.69	0.89	0.88	0.75	0.75	0.75
	D1_15	D1_16	D1_17	D1_18	D1_19	D1_20	D1_21
	0.81	1.00	1.00	1.13	1.13	1.13	1.19
D2	D2_1	D2_2	D2_3	D2_4	D2_5	D2_6	D2_7
	0.45	0.45	0.69	0.68	0.90	0.90	1.13
	D2_8	D2_9	D2_10	D2_11	D2_12	D2_13	D2_14
	1.13	1.58	1.46	1.60	1.80	1.80	1.58
	D2_15	D2_16	D2_17	D2_18	D2_19	D2_20	D2_21
	1.58	1.80	1.91	2.14	2.03	2.14	2.14
D3	D3_1	D3_2	D3_3	D3_4	D3_5	D3_6	D3_7
	0.38	0.38	0.38	0.56	0.94	0.94	0.94
	D3_8	D3_9	D3_10	D3_11	D3_12	D3_13	
	1.13	1.50	1.31	1.68	1.69	1.78	
D4	D4_1	D4_2	D4_3	D4_4	D4_5	D4_6	D4_7
	0.45	0.45	0.67	0.67	0.89	0.89	1.00
	D4_8	D4_9	D4_10	D4_11	D4_12	D4_13	D4_14
	1.11	1.58	1.56	1.78	1.78	1.78	1.69
	D4_15	D4_16	D4_17	D4_18	D4_19	D4_20	D4_21
	1.89	2.00	2.00	2.11	2.00	2.11	2.23
D5	D5_1	D5_2	D5_3	D5_4	D5_5	D5_6	D5_7
	0.45	0.45	0.56	0.68	0.90	0.79	1.13
	D5_8	D5_9	D5_10	D5_11	D5_12	D5_13	D5_14
	1.13	1.58	1.35	1.69	1.80	1.80	1.80
	D5_15	D5_16	D5_17	D5_18	D5_19	D5_20	D5_21
	1.91	1.91	2.03	2.14	2.14	2.14	2.14
D6	D6_1	D6_2	D6_3	D6_4	D6_5	D6_6	D6_7
	0.38	0.38	0.56	0.56	0.94	0.94	1.13
	D6_8	D6_9	D6_10	D6_11	D6_12	D6_13	
	1.31	1.50	1.59	1.78	1.69	1.69	
D7	D7_1	D7_2	D7_3	D7_4	D7_5	D7_6	D7_7
	0.44	0.53	1.23	1.05	1.66	1.58	1.75
D8	D8_1	D8_2	D8_3	D8_4	D8_5	D8_6	D8_7
	0.30	0.30	0.60	0.50	0.95	0.80	1.00
D9	D9_1	D9_2	D9_3	D9_4	D9_5	D9_6	D9_7

	0.35	0.20	0.55	0.60	0.95	0.80	0.90
D10	D10_1	D10_2	D10_3	D10_4	D10_5	D10_6	D10_7
	0.60	0.40	1.40	1.20	1.90	1.60	2.00
D11	D11_1	D11_2	D11_3	D11_4	D11_5	D11_6	D11_7
	0.38	0.25	0.56	0.50	1.19	1.13	1.19
D12	D12_1	D12_2	D12_3	D12_4	D12_5	D12_6	D12_7
	0.60	0.40	1.20	1.20	2.00	1.80	2.00
D13	D13_1	D13_2	D13_3	D13_4	D13_5	D13_6	D13_7
	0.41	0.41	0.83	0.63	1.31	1.10	1.38
D14	D14_1	D14_2	D14_3	D14_4	D14_5	D14_6	D14_7
	0.75	0.56	1.13	1.13	1.78	1.50	1.88
D15	D15_1	D15_2	D15_3	D15_4	D15_5	D15_6	D15_7
	0.60	0.30	0.75	0.75	1.35	1.20	1.43
D16	D16_1	D16_2	D16_3	D16_4	D16_5	D16_6	D16_7
	0.35	0.53	0.68	0.80	1.40	1.40	1.75
D17	D17_1	D17_2	D17_3	D17_4	D17_5	D17_6	D17_7
	0.60	0.60	1.40	1.20	1.90	1.60	1.80
D18	D18_1	D18_2	D18_3	D18_4	D18_5	D18_6	D18_7
	0.60	0.40	0.80	0.90	1.20	1.00	1.40
	D18_8	D18_9	D18_10	D18_11	D18_12	D18_13	
	1.50	1.70	1.60	1.90	1.80	2.00	
D19	D19_1	D19_2	D19_3	D19_4	D19_5	D19_6	D19_7
	0.60	0.45	0.90	0.90	1.35	1.20	1.50
D20	D20_1	D20_2	D20_3	D20_4	D20_5		
	0.30	0.45	0.75	1.35	1.50		
D21	D21_1	D21_2	D21_3	D21_4	D21_5		
	0.40	0.99	1.19	1.58	1.98		
D22	D22_1	D22_2	D22_3	D22_4	D22_5		
	0.38	0.94	1.31	1.69	1.88		
D23	D23_1	D23_2	D23_3	D23_4	D23_5	D23_6	D23_7
	1.58	1.80	1.58	1.58	1.35	1.35	1.58
	D23_8	D23_9					
	2.03	2.03					
D24	D24_1	D24_2	D24_3	D24_4	D24_5	D24_6	D24_7

	1.80	1.58	1.58	1.50	1.35	1.58	1.80
	D24_8	D24_9					
	2.03	2.25					

<289> 상기 각 경기상황요인 가중치는 (각 경기요인 중위수 × 각 경기상황 요인 중위수)÷400으로 나타내어진 것이며, 상기 각 경기요인 중위수와 각 경기상황요인 중위수를 곱한 것으로 선수를 평가할 때, 결과가 너무 커져 숫자에 대한 감각이 떨어지고 거부감을 불러일으킬 것이 예상되므로, 숫자에 대한 체감도를 높이고 거부감을 줄일 수 있을 만큼 일정한 수로 나누어주는 것이 적당하다고 판단하였기 때문에 400으로 중위수 곱을 나누어준 것이다. 왜냐하면 숫을 한 개 성공시켰을 때, 2 점 혹은 3점이 올라가게 된다는 것을 감안하여 경기요인 최대 중위수 100과 경기상황요인 최대 중위수 10을 곱한 값 1000에 400을 나누어줌으로써, 2.5 정도의 가산포인트를 얻거나 감산포인트를 얻도록 조절하기 위해서인 것이다.

<290> 다음 단계인 S14에서는 관리자 서버 내의 공현도 산정부에서 상기 경기상황요인과 가중치 등으로부터 가산요인(경기상황요인 x 해당가중치) - 감산요인(경기상황요인 x 해당가중치)로서 선수들의 경기 공현도를 산정한다.

<291> 아래의 [표 11]에 나타나있는 기존의 평가공식과는 달리 새롭게 개발된 본 발명의 선수평가 공식은 [표 12]와 같은 경기상황요인이 적용된 경기내용이므로 경기가 종료된 후에 선수들이 보여준 기량들에 대한 복기가 가능하다. 예를 들어 서 ○훈 선수가 발생시킨 경기요인 중의 하나인 득점기록의 경우를 예로 들어보면 다음과 같다.

<292>

[표 11] 기존 기록표에서의 득점평가

	2F	3F	FT	PTS
서○훈	9	1	4	14

<294>

[표 12] 본 발명이 적용된 상황요인의 득점평가

상황	점수
열점(+7 이상)상황에서의 득점	8
우점(+7 이상)상황에서의 득점	
열점상황(-7 이상)에서의 열점시조근접(-6~-4) 진입득점	1
우점시조근접(+6~-4)상황에서의 우점상황(+7 이상) 득점	
열점시조근접(-6~-4) 상황에서의 열점시조근접(-6~-4) 내외 득점	1
우점시조근접(+6~-4)상황에서의 우점시조근접(+6~-4) 내외 득점	
열점시조근접(-6~-4)상황에서의 열점시조상황(-1~-3) 득점	
우점시조상황(+1~-3)에서의 우점시조근접상황(+6~-4) 득점	
열점시조상황(-1~-3)에서의 열점시조상황(-1~-3) 내외 득점	
우점시조상황(+1~-3)에서의 우점시조상황(+1~-3) 내외 득점	1
열점시조상황(-1~-3)에서의 동점상황 득점	
동점상황에서의 우점시조상황(+1~-3) 득점	1
열점시조상황(-1~-3)에서의 우점시조상황(+1~-3) 득점	
열점시조상황(-1~-3)에서의 공격시간종료나 쿼터종료와 동시에 동점득점	
열점시조상황(-1~-3)에서의 공격시간종료나 쿼터종료와 동시에 역점득점	
동점상황에서의 공격시간 종료나 쿼터종료와 동시에 역점득점	
열점시조상황(-1~-3)에서의 경기종료 수초를 남긴 마지막 공격에서 동점득점	
동점상황에서의 경기종료 수초를 남긴 마지막 공격에서 역점득점	
열점시조상황(-1~-3)에서의 경기종료 부저와 동시에 동점득점	
열점시조상황(-1~-3)에서의 경기종료 부저와 동시에 역점득점	
동점상황에서의 경기종료 부저와 동시에 역점득점	

<296>

※ 새롭게 개발된 상황요인에서의 빈도수와 기존의 빈도수가 각각 12개, 14

개와 같이 다른 것은 상황요인에서 자유투의 성공회수를 입력한 것이 아니라 한번 획득한 자유투를 넣을 때의 상황을 고려하기 때문이다.

<297> 상기 [표 11]과 [표 12]를 비교하였을 때, 기존의 평가공식에서 사용되었던 양적 평가는 단지 서○훈이 3점슛 1개, 2점슛 9개 그리고 자유투 4개 등 14개의 슛을 성공시켰으며, ‘ $2F \times 2 + 3F \times 3 + FT \times 1 = 9 \times 2 + 1 \times 3 + 4 \times 1 = 25$ ’라는 득점을 획득한 것밖에 나타내지 못한다. 절대적 평가로서는 매우 높은 득점을 획득하였으나 서○훈의 슛 성공회수가 서○훈이 처한 상황과 경기의 흐름을 나타내어 주지는 못한다. 하지만, 경기상황요인 하에서의 입력은 질적인 평가로서 해당선수(서○훈)의 경기상황을 잘 보여주고 있다. 서○훈은 열점(-7 이상)상황에서 8개의 슛을 성공시켰고, 열점상황(-7 이상)에서의 열점시소근접(-6~-4) 진입 상황, 열점시소근접(-6~-4) 상황에서의 열점시소근접(-6~-4) 내, 우점시소 상황(+1~+3)에서의 우점시소상황(+1~+3) 내, 동점상황에서의 우점시소 상황(+1~+3)에서 각각 1개의 슛을 성공시켰다. 서○훈이 상황요인 하에서 성공한 슛 회수의 입력은 다음과 같이 해석된다. 서○훈이 경기 내에서 처한 상황은 주로 -7점 이상의 열점상태였으며 한 번 정도의 우점 상황이 벌어졌다는 것을 보여준다. 하지만, 경기의 결과가 서○훈이 속한 청주 SK가 원주삼보와의 원정경기에서 97 대 91로 패한 것과 -7점 이상의 열점상황이 많았다는 것을 감안하면 0 대 0 의 경기 초반부에서 청주 SK가 우점상황을 보이다가 경기가 진행됨에 따라 원주삼보가 역전을 하고 지속적으로 경기를 리드해 갔을 것이라고 추정할 수 있다. 사실, 이 경기는 추정한 바와 같이 청주 SK가

경기 초반부에는 +3~+4의 우점상황을 유지하다가 역전을 당한 상황에서 경기 내내 및 경기 종료까지 지속적인 열점상황에 놓여있었다. 이와 같이 본 발명에서 새롭게 개발된 경기요인과 경기상황요인을 통한 선수평가는 양적 기록방식과는 달리, 한 선수의 기록을 통해서도 경기의 흐름을 추측할 수 있도록 구성되었으며, 동시에 경기기록 입력의 결과를 가지고도 충분히 어떤 선수가 어떤 상황에서 어떤 결과를 팀에 주어 어떤 공헌과 실책 등을 하였는지를 상황별로 추측할 수 있는 기준의 장점을 가지고 있다. 또한 이를 토대로 각각의 선수가 같은 득점을 획득했다 하더라도 이미 상황별로 가중치를 부여했기 때문에 동일 점수의 획득이라도 결과에는 차이가 있어 다득점을 했다고 팀에 공헌을 기여한 것이 아니라 소득점도 다득점 이상의 평가를 받을 수 있다는 특징을 갖고 있는 것이다.

<298> 또한 [표 13]은 공격가산, 공격감산, 수비가산, 그리고 수비감산에 따른 선수의 기량을 구분하여 평가해 놓은 결과인데,

<299>

[표 13] 본 발명의 선수평가 공식을 이용한 결과 I

팀	선수	공격가산	공격감산	수비가산	수비감산
원주삼보	제○콥	①491.72	□111.92	362.39	85.83
원주삼보	레지 타○젠프	317.83	93.60	②452.40	□125.21
원주삼보	신○성	302.25	49.14	③393.25	104.76
원주삼보	허○재	315.49	72.72	④395.80	106.34
청주 SK	재○ 존스	233.46	46.50	①470.38	□130.23
청주 SK	서○훈	②360.05	83.02	306.58	□190.64
청주 SK	로데릭 하○발	③388.04	□111.91	148.10	105.42
원주삼보	양○민	156.96	37.72	198.30	81.41
청주 SK	조○현	225.17	□105.02	176.29	79.38
청주 SK	황○인	④336.93	□128.53	146.43	□145.15
청주 SK	석○월	50.95	13.50	0.00	0.00
원주삼보	김○기	38.75	19.54	20.70	39.08

<301>

공격가산 포인트를 가장 많이 획득한 선수는 제○콥으로 491.72를 획득하였다. 이어 로데릭 하○발, 서○훈, 황○인으로 각각 388.04, 360.05, 336.93을 획득하여 높은 공격능력을 보여주었다. 수비가산 포인트를 가장 많이 획득한 선수는 재○ 존스로 470.38을 획득하였으며, 이어 레지 타○젠프, 허○재, 신○성이 각각 452.40, 395.80, 393.25를 획득하였다. 반면, 공격감산 포인트에서 가장 많은 실책을 발생시킨 선수는 황○인으로 128.53점을 나타내어 공격의 기본능력이 부족함을 점검할 수 있었다. 이어 제○콥, 로데릭 하○발, 조○현으로 각각 111.92, 111.91, 105.02를 입력하였다. 수비감산에서 서○훈은 190.64의 감점으로 수비부분에서 팀에 도움이 되지 못한 결과였다. 이어 황○인, 재○ 존스, 레지 타○젠프가 각각 145.15, 130.23, 125.21로 수비감산을 나타냈다.

<302>

[표 13]을 통해 경기에서 선수가 보여준 경기내용의 결과는 공격에서 팀에

공현을 많이 하는 선수들이 공격 실책 또한 많이 발생시키고, 수비에서 팀에 기여를 많이 하는 선수들이 비교적 팀에 수비 실책을 많이 안겨주었음을 알 수 있다. 이를 구체적으로 살펴보면, 제○콥의 경우, 공격가산에서 1위의 점수를 획득하여 팀 기여도가 높았으며, 공격감산에서 또한 상당히 높은 점수를 얻어 공격에 비례해서 실책도 많았음을 나타낸다. 반면, 수비가산에서의 팀 공현도는 공격가산에서의 팀에 공현한 것에 비해 낮은 기여도를 나타냈고, 수비감산에서는 상대적으로 수비 공현에서의 활동폭이 낮은 관계로 수비에서의 실책 또한 낮아 팀에 긍정적인 영향을 끼쳐 결과적으로 연구대상 경기에서 가장 활약상이 뛰어난 선수로 평가되었다. 로데릭 하○발의 경우 공격가산에서 팀 공현도가 높은 2위의 점수를 획득하였으나, 공격감산에서 상대적으로 실책을 너무 많이 발생시켜 감산점수를 많이 발생시켰다. 또한 수비가산에서 팀에 기여한 공현이 절대 낮으면서도 수비감산에서는 비교적 점수가 많은 것은 수비에서 팀에 공현을 부여하지 못하면서도 결정적이거나 또는 수비에 큰 단점을 지닌 선수로 평가되었다. 결국 로데릭 하○발은 연구대상의 경기에서 수비의 허점을 나타내었으며, 공격에서 시도회수에 비해 실패 혹은 실패기여를 많이 행하였다는 것을 쉽게 알 수 있다. 뿐만 아니라, 로데릭 하○발은 수비에서 가산이나 감산이 적은 것으로 나타났는데 이것은 수비에 적극적인 참여가 부족하고 공격에 치우친 플레이를 했다는 것을 짐작할 수 있다. 황○인 선수의 경우 공격가산에서 팀에 많은 공현을 기여한 측면에서 높은 점수를 획득하였으나, 공격감산과 수비감산에서 실책을 많이 부여하는 점수를 발생시켜 순위가 낮게 평가되고 있다. 황○인 선수는 수비보다는 공격에 참여하여 여타의 가드에 비해 그 활약이 두드러

지나, 공격 중에서의 실책이 가장 많은 결과를 보면 공격의 실패 혹은 실패기여를 그리고 수비의 실패 혹은 실패기여를 많이 발생시켰다는 것을 짐작할 수 있다. 이처럼 각각의 선수들이 얻은 공격가산, 공격감산, 수비가산, 그리고 수비감산을 통해 선수들의 능력을 다양하게 평가·해석할 수 있다.

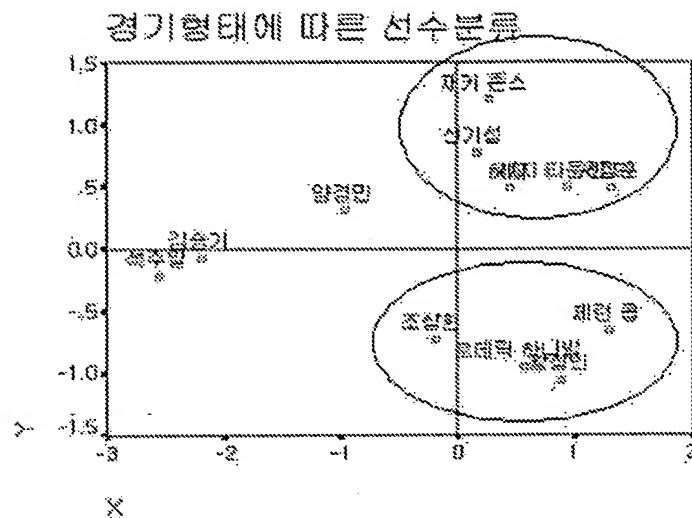
<303> 위의 대요인인 공격가산, 공격감산, 수비가산, 그리고 수비감산에서 선수들이 이 발생시킨 점수·균형(balance)의 형태를 가지고 선수들을 비교해볼 수 있다. 이러한 분석은 선수들이 경기에서 행하는 형태의 비교 분석이다. 다음 [표 14]는 다차원척도법을 사용하여 선수들이 보인 경기형태를 2차원 공간에 배열한 것이다.

<304> [표 14] 다차원척도법을 이용한 선수 경기형태

선수	X 좌표	Y 좌표	선수	X 좌표	Y 좌표
제○풀	1.2945	-0.6694	로대락 하○발	0.5676	-0.9624
데지 타○제드	0.9448	0.4905	양○민	-0.965	0.3091
진○성	0.162	0.7712	조○현	-0.1945	-0.7385
허○재	0.4551	0.4792	꼴○현	0.8955	-1.0635
재○준	0.269	1.1991	석○일	-2.5534	-0.2245
서○훈	1.3216	0.4824	김○기	-2.1975	-0.0731

<305> <306> 위의 좌표들은 대요인의 가산 혹은 감산점수를 표준화시킨 후, 유클리디안 거리 측도를 이용하였다. 대요인인 가산 혹은 감산점수는 연속형 변수로 비율척도를 이용하였으며, 이해를 위해 2차원 공간의 좌표를 사용하였다. 공격과 수비에서의 특징은 공격에서 팀에 공헌활동이 많은 선수는 상대적으로 팀 공격 중의 실책도 비교적 많은 결과였으며, 수비에서 팀에 공헌이 많은 선수는 수비실책 또한 비례관

계를 나타내었다.



308

[그림 1] 경기형태에 따른 선수분류

<309>

상기 [그림 1]을 살펴보면, 연구대상 경기에 출전한 선수들 가운데 제○콥, 조○현, 로데릭 하○발, 황○인이 하나의 그룹 A로 신○성, 서○훈, 허○재, 레지 타○젠판가 하나의 그룹 B로 그룹화되어 비슷한 경기형태를 보여주었다고 할 수 있다. 김○기, 석○일 그리고 양○민은 약간 두 그룹에서 벗어나 있다. '[표 13]의 본 발명의 선수평가 공식을 이용한 결과 I' 을 참조하여 위의 도표를 보면, 그룹 A는 수비 가감산 점수보다는 공격 가감산 점수가 높게 평가되었던 선수들이고, 그룹 B는 공격 가감산 점수보다는 수비 가감산 점수가 높았던 선수들이다. 따라서 그룹 A의 선수들은 주로 공격 위주의 형태를 연구경기에서 보여주었으며 그룹 B의 선수들은 수비 위주의 형태를 연구경기에서 보여주었다. 또한 김○기와 석○일은 낮은 점수를 획득하여 더 많은 경기를 지켜볼 필요가 요구되지만, 양○민과 더불어 공격

과 수비에 균형적으로 참여하였다. 그럼에도 불구하고 대요인인 가감산 요인에서 어떤 부분도 높은 점수를 얻지는 못했다.

<310> 결론적으로 선수는 공격측면에서 팀에 공헌을 하는 선수가 있는가 하면 수비 측면에서 팀에 공헌을 가져다주는 선수가 있음에도 기존의 경기기록 요인이 수비에 대한 평가가 되지 않음은 물론 공격측면에서도 실책부분에 대해 기록할 수 있는 요인이 부족하여 공수의 전반적인 부분에 대한 선수평가가 이루어지지 못하고 있다.

<311> [표 15] 본 발명의 선수평가 공식을 이용한 결과 II

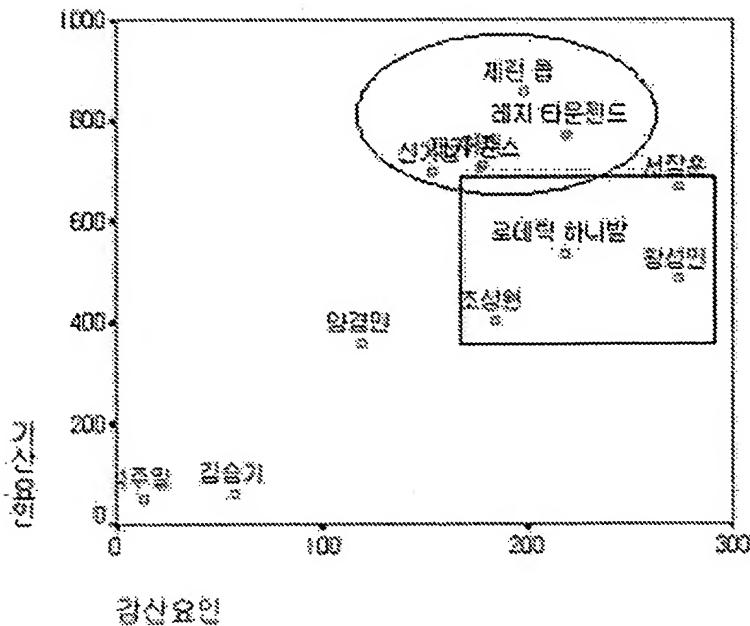
팀	선수	순위	가산요인	감산요인	획득점수
원주삼보	제이컵	1	0854.10	197.75	656.35
원주삼보	제이정	2	0770.23	219.01	551.22
원주삼보	신이정	3	695.50	153.90	541.60
원주삼보	허이재	4	0711.29	179.06	532.24
청주SK	재이존스	5	0703.83	176.73	527.11
청주SK	서이준	6	666.63	273.66	392.97
청주SK	로대혁 하이발	7	536.14	218.33	317.81
원주삼보	양이민	8	357.28	119.13	238.16
청주SK	조이현	9	401.37	184.32	217.05
청주SK	황이인	10	483.35	273.68	209.67
청주SK	설이일	11	50.95	13.50	37.45
원주삼보	김이기	12	59.45	57.62	1.83

<314> 상기 [표 15]는 [표 14]의 공격가산, 공격감산, 수비가산, 그리고 수비감산

을 가산요인과 감산요인으로 나누어 표기하고 가산 요인에서 감산요인을 빼어 획득 점수를 계산한 것이다. 순위는 획득점수를 기준으로 표기하였다. 위의 결과를 보면 가산요인점수가 높은 선수는 감산요인점수가 비교적 낮게 나타나고, 감산요인점수가 높은 선수는 가산요인점수가 비교적 낮게 나타났다.

<315> 아래의 [그림 2]는 [표 15]에서 제시한 가산요인점수와 감산요인 점수를 2차원 공간상에 점을 찍어 나타내었다. [그림 2]는 가산요인점수와 감산요인점수로 모든 출전선수들을 동시에 나타내어 시각적으로 선수들을 평가하는데 도움을 줄 것이다. 상기 [그림 2]에서 알 수 있듯이 가산요인점수와 감산요인점수 사이에는 선형 효과가 있다.

<316> 상기 [표 15]에서 볼 수 있듯이 원주 삼보의 베스트 선수들이 청주 SK 선수들보다 우수한 기량을 보였으며, 경기의 승리도 가져왔다는 것을 알 수 있다. 또한 경기 내내 원주 삼보가 청주 SK를 리드했다는 것을 감안할 때 새롭게 개발해낸 본 발명의 경기요인 및 경기상황요인과 이에 대한 적용과정이 적절함을 알 수 있는 것이다.



<318>

[그림 2] 경기결과에 대한 선형성

<319>

그리고 이어서 단계 S15에서는 상기 경기 공현도에 따라 선수들의 가치를 산정하게 된다.

<320>

따라서, 상기와 같은 사치산정 방법을 통하여 129개의 경기요인 및 1277개의 경기상황요인을 세분화하여 선수의 실적을 입력함으로써, 적은 경기요인의 수로 많은 것을 설명하려는 기존의 경기기록방법과 달리 많은 상황요인들을 제시하고 가중치를 이용하여 상황별로 객관화시킴으로써, 의미있는 잠행요인들을 찾아낼 수 있으므로 기존의 선수 공현도 평가방식 보다 더욱 효율적인 가치산정 평가모델로서 가능하고, 상기 선수 공현도를 평가하기 위해 가중치 생성함에 있어 대표값으로 평균을 사용하지 않고 중위수를 사용하여 수에 대한 민감도를 고려하고 최종 분석결과

를 골 득점의 수치와 비슷하게 나타내기 위해서 가중치를 400으로 나누어 줌으로써, 선수들의 숫자에 대한 체감도를 높이고 거부감을 줄일 수 있다. 상기와 같은 방식을 통하여 객관화된 선수들의 질적인 평가를 수행할 수 있는 것이다.

<321> 도 6은 본 발명의 다른 실시예에 따른 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법에서 공현도 자료 제공, 결제 인증 및 결과전송 프로세스를 나타낸 도면이다.

<322> 도 6에 도시한 바와 같이, 먼저 단계 S20에서 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 등이 각각의 단말기를 통해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속한다. 그리고 이어서 단계 S21에서는 상기 선수 개인들 또는 선수 구단들의 공현도를 검색하고 선택한다. 이후 단계 S22에서는 상기 각각의 단말기를 통해 선수 개인들 또는 선수 구단들의 질적인 평가를 위한 공현도 자료를 관리자 서버에 전송 요청하면, 단계 S23에서 상기 관리자 서버에서는 선수들의 공현도를 요청하는 해당 단말기 또는 서버로 결제번호(신용카드번호, 계좌번호 등)를 입력하게 한다. 이어서 단계 S24에서 상기 선수들의 공현도를 요청하는 선수 개인들, 선수 구단 등이 해당 단말기 또는 서버를 이용하여 관리자 서버 내의 웹사이트에서 결제번호(신용카드번호, 계좌번호 등)를 입력한다. 여기서 상기 결제번호는 금융기관의 계좌번호와 카드사의 신용카드번호 중에서 어느 것을 사용하여도 무방할 것이다

<323> 그러면 단계 S25에서는 상기 관리자 서버에서 선수들의 공현도를 요청한 해당 결제번호를 금융사/카드사/이동통신사 과금서버로 인증을 요청하고, 단계 S26에

서 상기 금융사/카드사/이동통신사 과금서버에서 해당 서버의 데이터베이스를 비교한 후 인증결과를 관리자 서버로 전송한다. 다음 단계인 단계 S27에서는 상기 관리자 서버에서 결제시스템 서버로 결제 요청을 하면, 단계 S28에서는 상기 결제시스템 서버에서 신용카드번호, 계좌번호, 휴대폰 금융 등으로 결제한다. 그리고 이어서 단계 S29에서는 상기 결제시스템 서버에서 결제 내용을 관리자 서버로 전송한다. 단계 S30에서는 상기 관리자 서버에서 통신제공사 서버를 통해 선수들의 공현도를 요청한 해당 단말기 또는 서버로 결제내용을 전송하고, 단계 S31에서는 상기 통신제공사 서버에서 해당 단말기 또는 서버로 결제내용을 전송한 후 전송 결과를 관리자 서버로 전송한다.

<324> 따라서, 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관들이 선수 개인들 또는 선수 구단들에 의한 선수 공현도를 필요하여 요청할 경우 결제하기 전에 금융사/카드사/이동통신사 과금서버에서 결제번호를 인증을 한 후 결제시스템서버에서 결제하며, 통신제공사 서버에서 결제정보, 전송정보 등을 해당 단말기와 서버로 전자메일, 휴대폰의 SMS, 메신저 중의 하나를 통해 전송하여 줌으로써, 고객과의 신뢰성이 구축될 수 있다.

<325> 본 발명은 상기한 실시예에 한정되지 않고, 본 발명의 기술적 사상을 벗어나지 않는 범위 내에서 다양하게 수정 및 변경 실시할 수 있음은 이 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 누구나 이해할 수 있을 것이다. 또한 본 발명은 농구분야의 선수들에 한정되지 않고, 축구분야, 야구분야, 배구분야, 핸드볼 분야의 선수들에게도 적용될 수 있다는 것을 이 기술분야에서의 통상적인 지식을 가진 자라면

누구나 이해할 수 있을 것이다.

【발명의 효과】

<326> 이상에서 설명한 바와 같이, 본 발명인 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템 및 방법은 다음과 같은 효과를 가진다.

<327> 첫째, 본 발명은 기존의 선수 공헌도 평가방식이 보여준 양적 기록 평가와는 달리 경기 상황을 공격가산(공헌), 공격감산(실책), 수비가산 (공헌), 수비감산(실책)으로 분류한 상태에서 대별된 요인을 근거로 하여 129개의 경기요인을 명명하고 이에 부여원칙을 설정하며, 다시 상기 경기요인을 세부적인 1277개의 경기상황요인으로 설정하고 상기 경기요인과 경기상황요인을 수치화함으로써, 객관화된 질적인 평가를 수행할 수 있다.

<328> 둘째, 본 발명은 기존의 기록 입력 방법은 양적인 기록에만 의존하고 있어 선수가 경기 내에서 어떤 상황에서 경기를 하는지에 대한 상황정보가 존재하지 않지만 새롭게 개발된 선수평가 공식에서는 한 선수가 얻어낸 실적들이 어떤 상황에서 발생하였는지 정확하게 복기할 수 있고, 동시에 경기의 흐름 또한 추측할 수 있다.

<329> 셋째, 본 발명은 129개의 경기요인 및 1277개의 경기상황요인을 세분화하여 선수의 실적을 입력함으로써, 적은 경기요인의 수로 많은 것을 설명하려는 기존의 경기기록방법과 달리 많은 상황요인들을 제시하고 가중치를 이용하여 상황별로 객관화시킴으로써, 의미있는 잠행요인들을 찾아낼 수 있으므로 기존의 선수 공헌도

평가방식보다 더욱 효율적인 가치산정 평가모델로서 가능하다.

<330> 넷째, 본 발명은 상기 선수 공현도를 평가하기 위해 가중치 생성함에 있어 대표값으로 평균을 사용하지 않고 중위수를 사용하여 수에 대한 민감도를 고려하고 최종 분석결과를 골 득점의 수치와 비슷하게 나타내기 위해서 가중치를 400으로 나누어줌으로써, 선수들의 숫자에 대한 체감도를 높이고 거부감을 줄일 수 있다.

<331> 다섯째, 본 발명은 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관들이 선수 개인들 또는 선수 구단들에 의한 선수 공현도를 필요하여 요청할 경우 결제하기 전에 금융사/카드사/이동통신사 과금서버에서 결제번호를 인증을 한 후 결제시스템서버에서 결제하며, 통신제공사 서버에서 결제정보, 전송정보 등을 해당 단말기와 서버로 전자메일, 휴대폰의 SMS, 메신저 중의 하나를 통해 전송하여 줌으로써, 고객과의 신뢰성이 구축될 수 있다.

【특허청구범위】

【청구항 1】

경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템에 있어서,

프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관들이 웹사이트에 접속하면 회원가입 신청을 받는 기능과, 상기 회원가입을 받은 후 회원등록을 하고 ID를 부여하는 기능과, 상기 웹사이트에 가입한 회원들을 관리자서버 데이터베이스에서 저장, 관리하는 기능과, 선수들의 공현도를 경기 상황에 의해 공격가산(공현), 공격감산(실책), 수비가산(공현), 수비감산(실책)으로 분류한 상태에서 대별된 요인을 근거로 한 129개의 경기요인과 상기 경기요인을 세부적인 1277개의 경기상황요인으로 설정하고 상기 경기요인과 경기상황요인을 가중치를 두어 수치화하여 정량화된 결과를 상기 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관들이 각각 서버 또는 단말기를 통해 요청을 하면 해당 서버 또는 단말기로 선수들의 공현도 자료를 전송하여 주는 기능을 갖는 관리자서버와;

상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가

를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는 개인 이용자 단말기와;

상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는 농구선수 단말기와;

상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는 농구 관련 기관 서버와;

상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상

기 선수들의 정량화된 공현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는 농구구단 서버와;

상기 프로선수들의 연봉산정, 아마튜어의 스카우트 및 외국용병 스카우트, 선수 드래프트, 선수 트레이드 등을 위해 선수 개인들 또는 선수구단의 질적 평가를 위한 공현도를 알기 위해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하여 회원가입 신청을 하는 기능과, 상기 회원 가입 후 관리자 서버로부터 ID를 부여 받는 기능과, 상기 선수들의 정량화된 공현도를 관리자 서버에 요청하여 선수들의 공현도 자료를 전송 받는 기능을 갖는 언론(스포츠)기관 서버; 를 포함함을 특징으로 하는 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템.

【청구항 2】

제 1항에 있어서,

상기 관리자 서버는 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 등이 서버 또는 단말기를 통해 회원을 가입 신청하는 회원가입부와;

상기 회원 가입을 승인한 후 ID를 부여하는 회원승인부와;

상기 회원 가입한 회원들의 정보를 저장, 관리하는 회원정보 데이터베이스(DB)와;

선수들의 공현도를 저장, 관리하는 선수공현도 데이터베이스(DB)와;

상기 선수들의 경기 상황에 의해 발생되는 팀 사기 증대 공현가산 등과 같은

공격의 공현부분을 나타내는 공격가산 경기요인부와, 득점획득취소 실책감산 등과 같은 공격의 실책부분을 나타내는 공격감산 경기요인부와, 완전실점가능무산 공현가산 등과 같은 수비의 공현부분을 나타내는 수비가산 경기요인부와, 완전자책실점가능 실책감산 등과 같은 수비의 실책부분을 나타내는 수비감산 경기요인부를 포함하는 129개의 경기요인부와;

상기 선수들의 경기 상황에 의해 발생되는 공격의 공현부분을 나타내는 공격가산 경기요인들의 세부 항목을 나타내는 공격가산 경기상황요인부와, 공격의 실책부분을 나타내는 공격감산 경기요인들의 세부항목을 나타내는 공격감산 경기상황요인부와, 수비의 공현부분을 나타내는 수비가산 경기요인들의 세부항목을 나타내는 수비가산 경기상황요인부와, 수비의 실책부분을 나타내는 수비감산 경기요인들의 세부항목을 나타내는 수비감산 경기상황요인부를 포함하는 1277개의 경기상황요인부와;

상기 경기요인부와 경기상황요인부의 구성하는 세부 항목 각각에 대한 대표값을 설정하는 중위수 설정부와;

상기 중위수 설정부에서 설정한 각각의 경기요인 중위수와 경기상황요인 중위수의 곱으로부터 설정하는 가중치 설정부와;

상기 가중치가 적용된 공격, 수비 가산에 대한 공현요인을 포함하는 가산요인과, 상기 가중치가 적용된 공격, 수비 감산에 대한 실책요인을 포함하는 감산요인의 차로부터 선수들의 공현도를 산출하는 공현도 산정부; 를 포함함을 특징으로 하는 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템.

【청구항 3】

제 1항에 있어서,

상기 관리자 서버로부터 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 등의 결제번호인 금융정보, 카드정보, 이동통신정보 중에서 어느 하나 또는 복수개에 대한 인증요청을 받는 기능과, 상기 인증요청 후 금융사 서버, 카드사 서버, 이동통신사 과금서버 중에서 해당 데이터베이스에 저장되어 있는 정보와 비교한 후 인증 결과를 관리자 서버로 전송하여 주는 기능을 갖는 금융사/카드사/이동통신사 과금서버와;

상기 금융사/카드사/이동통신사 과금서버로부터 인증 받은 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 중에서 어느 하나 또는 복수개의 결제번호를 관리자 서버로부터 전송 받는 기능과, 상기 결제번호를 확인 후 결제된 결과를 관리자 서버로 전송하여 주는 기능을 갖는 결제시스템서버와;

상기 결제시스템 서버로부터 결제된 이후 관리자 서버로부터 상기 선수들의 공현도 정보, 결제정보를 전송 받는 기능과, 상기 관리자 서버로부터 전송 받은 선수들의 공현도 정보, 결제정보를 전자메일, 휴대폰의 SMS, 메신저 등을 통해 개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠)기관의 단말기 또는 개인 이용자, 농구선수 휴대폰으로 전송하여 주는 기능을 갖는 통신제공사 서버; 를 더 포함함을 특징으로 하는 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 시스템.

【청구항 4】

경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법에 있어
서,

회원의 가입 프로세스는

개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 중에
서 어느 하나 또는 복수가 관리자 서버를 통해 웹사이트에 접속하는 단계와,
개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 중에
서 어느 하나 또는 복수가 상기 접속 후 회원 가입부에서 회원가입을 위해 가입 신
청을 하는 단계와,

상기 단계 후 관리자 서버의 회원승인부에서 승인여부를 결정하는 단계와,
상기 단계에서 승인을 허용하지 않는 경우, 회원 가입이 허용이 안되고, 승
인을 허용하는 경우, 회원으로 가입이 허용되는 단계와,
상기 단계 후 회원으로 허용되면, 관리자 서버에서 개인 이용자, 농구선수,
농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 중에서 어느 하나 또는 복수의 단말
기 또는 서버로 회원승인부를 통해 ID를 부여하여 전송하여 주는 단계와,
상기 ID들을 관리자서버에서 회원정보 데이터베이스에 저장하는 단계를 포함
함을 특징으로 하는 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한
방법.

【청구항 5】

경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법에 있어
서,

가치산정 프로세스는

(a) 관리자 서버 내의 경기요인부에서 41개 항목의 공격가산 경기 요인, 34
개 항목의 공격감산 경기용인, 30개 항목의 수비가산 경기요인, 24개 항목의 수비
감산 경기요인을 설정하는 단계와,

(b) 관리자 서버 내의 경기상황요인부에서 상기 각각의 공격가산 경기요인의
항목, 공격감산 경기요인의 항목, 수비가산 경기요인의 항목, 수비감산 경기요인의
항목에 대한 1277개 항목의 경기상황요인을 설정하는 단계와,

(c) 관리자 서버 내의 중위수 설정부에서 상기 공격가산 경기요인, 공격감산
경기요인, 수비가산 경기요인, 수비감산 경기요인에 대한 경기 상황 원칙하에 각각
의 경기요인과 경기상황요인에 대한 중위수를 설정하는 단계와,

(d) 관리자 서버 내의 가중치 설정부에서 상기 공격가산 경기요인, 공격감산
경기요인, 수비가산 경기요인, 수비감산 경기요인에 대한 경기 상황 원칙하에 각각
의 경기상황요인에 대한 가중치를 설정하는 단계와,

(e) 관리자 서버 내의 공현도 산정부에서 상기 경기상황요인과 가중치 등으
로부터 가산요인(경기상황요인 x 해당가중치) - 감산요인(경기상황요인 x 해당가중
치)로서 선수들의 경기 공현도를 산정하는 단계와,

(f) 상기 경기 공현도에 따라 선수들의 가치를 산정하는 단계를 포함함을 특징으로 하는 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법.

【청구항 6】

제 5항에 있어서, 상기 단계 (a)에서,

공격가산 경기요인부의 세부 항목은 완전슈팅포착능력 공현가산, 슈팅기회포착능력 공현가산, 실점가능제거 공현가산, 완전팀-사기증대 공현가산, 팀 사기증대 공현가산, 고난도-기술력 공현가산, 완전불리 극복능력 공현가산, 불리극복 능력 공현가산, 불리극복실패 공현가산, 완전득점가능확보 공현가산, 득점 가능제공 공현 가산, 득점기록취소감안 공현가산, 완전득점 기회능력손실 공현가산, 득점기회 능력손실 공현가산, 대체득점추가기여 공현가산, 행운 득점추가 기여 공현가산, 간접찬스조성 기여 공현가산, 직접찬스조성기여 공현가산, 간접찬스희생기여 공현가 산, 직접찬스희생기여 공현가산, 개인 수비위축기여 공현가산, 상대팀수비 위축 기여 공현가산, 공격시간 재적용 기여 공현가산, 완전득점협력기여 공현가산, 득점협력기여 공현가산, 팀웍 완성 협력기여 공현가산, 팀웍협력기여 공현가 산, 적극가 담 기여 공현가산, 슈팅찬스협력 기여 공현가산, 완전슈팅찬스 협력기여 공현가산, 속공협력 기여 공현가산, 완전속공협력기여 공현가산, 소유권획득 기여 공현가산, 자유투획득능력 공현가산, 완전소유권확보기여 공현가산, 소유권 확보 측면기여 공현가산, 득점기록획득 공현가산, 상대팀웍 저하기여 공현가산, 상대팀구성저해기여 공현가산, 상대수비교란 기여 공현가산, 슈팅적소 타이밍 공현가산이고,

공격감산 경기요인부의 세부 항목은 득점획득취소 실책감산, 직접팀-사기저하 실책 감산, 간접팀 사기저하 실책감산, 소유권가능기회제거 실책감산, 소유권상실제공 실책감산, 간접소유권상실제공 실책감산, 소유권상실 가능제공 실책감산, 실점가능제공 실책감산, 간접실점가능제공 실책감산, 완전실점 가능제공 실책감산, 득점가능제거 실책감산, 간접득점가능제거 실책감산, 완전득점기회무산 실책감산, 간접득점기회무산 실책감산, 일반 완전득점 기회무산 실책감산, 일반간접득점기회무산 실책감산, 경기기본 능력결여 실책감산, 득점추가기회무산 실책감산, 승리요건제거 실책감산, 슈팅무리 시도 실책감산, 슈팅적소타이밍결여 실책감산, 팀워크 협력결여 실책 감산, 완전팀워크력결여 실책감산, 적극가담결여 실책감산, 완전적극가담 결여 실책감산, 사전예측능력결여 실책감산, 개인수비위축부담 실책감산, 팀원 개인수비위축부담 실책감산, 팀수비위축저하 실책감산, 팀워저하조장 실책감산, 팀워구성저해 실책감산, 순간찬스협력결여 실책감산, 상대속공 가능기회부여 실책감산, 상대자유투가능부여 실책감산이며,

수비가산 경기요인부의 세부 항목은 완전실점가능무산 공현가산, 실점가능무산 공현가산, 완전실점허용무산 공현가산, 소유권획득가능부여 공현가산, 슈팅실패요건부여 공현가산, 완전슈팅실패요건부여 공현가산, 슈팅심리위축 기여 공현가산, 상대팀사기저하 공현가산, 직접상대사기저하 공현가산, 실점가능사전제거 공현가산, 경기리듬차단기여 공현가산, 팀워안정계기부여 공현가산, 실점최소가능부여 공현가산, 최적수비능력 공현가산, 완전최적 수비능력 공현가산, 수비적극가담 공현가산, 완전수비적극가담 공현가산, 팀워조력기여 공현가산, 실책유발요건부

여 공현가산, 완전실책유발부여 공현가산, 득점기회가능부여 공현가산, 완전득점가능부여 공현가산, 상대 개인수비위축 공현가산, 상대팀수비위축 공현가산, 수비흔동회복 공현가산, 소유권획득기여 공현가산, 상대팀원구성저해 공현가산, 상대팀원구성저해 공현가산, 속공가능기회제공 공현가산, 적극희생가담기여 공현가산이고, 수비감산 경기요인부의 세부 항목은 최소자책실점부여 실책감산, 완전자책실점 부여 실책감산, 완전자책실점가능 실책감산, 최대자책실점 부여 실책감산, 대책부재실점 실책감산, 대책부재실점가능 실책감산, 대책 부재초래 실책 감산, 조력자책실점감안 실책감산, 조력자책가능실점감안 실책감산, 상황 대처능력결여 실책감산, 조력대처능력결여 실책감산, 수비 기본능력미비 실책감산, 간접상대팀사기증대 실책감산, 직접상대팀사기증대 실책감산, 개인수비위축 실책감산, 개인수비위축조장 실책감산, 팀수비 위축조장 실책감산, 심리조절능력결여 실책감산, 상대팀원정비기회제공 실책감산, 팀원 와해빌미제공 실책감산, 실점가능증대초래 실책감산, 경기맥차단 능력결여 실책감산, 팀-패턴흔동부여 실책감산, 팀원구성 곤란제공 실책감산 임을 포함함을 특징으로 하는 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법.

【청구항 7】

제 5항에 있어서,
상기 단계 (b)에서 공격가산 경기요인의 항목, 공격감산 경기요인의 항목, 수비가산 경기요인의 항목, 수비감산 경기요인의 항목들에 대한 경기상황요인은 각각 7개 항목, 13개 항목, 21개 항목, 5개 항목, 9개 항목, 12개 항목, 4개 항목으

로 구분되며,

상기 7개 항목은 열점(-7 이상)상황에서의 공현, 우점(+7 이상)상황에서의 공현, 열점시소근접(-6~-4)상황에서의 공현, 우점시소 근접(+6~+4)상황에서의 공현, 열점시소상황(-1~-3)에서의 공현, 우점시소 상황 (+1~+3)에서의 공현, 동점상황에서의 공현이고,

상기13개 항목은 열점(-7 이상)상황에서의 공현, 우점(+7 이상) 상황에서의 공현, 열점상황(-7 이상)에서 열점시소근접(-6~-4) 진입가능 공현, 우점시소근접 상황(+6~+4)에서 우점상황(+7 이상) 진입 가능공현, 열점시소근접(-6~-4) 상황에서의 열점시소근접(-6~-4) 내의 가능공현, 우점시소근접(+6~+4)상황에서의 우점시소근접(+6~+4) 내의 가능공현, 열점 시소근접상황(-6~-4)에서 열점시소상황(-1~-3) 진입 가능공현, 우점시소 상황(+1~+3)에서 우점시소근접상황(+6~+4) 진입 가능공현, 열점시소 상황(-1~-3)에서의 열점시소상황(-1~-3) 내의 가능공현, 우점시소상황 (+1~+3)에서의 우점시소상황(+1~+3) 내의 가능공현, 열점시소상황(-1~-3)에서 동점상황 진입 가능공현, 동점상황에서 우점시소상황(+1~+3) 진입 가능공현, 열점시소상황(-1~-3)에서 우점시소상황(+1~+3) 진입 가능공현이며,

상기21개 항목은 열점(-7 이상)상황에서의 득점, 우점(+7 이상)상황에서의 득점, 열점상황(-7 이상)에서의 열점시소근접(-6~-4) 진입득점, 우점시소근접(+6~+4)상황에서의 우점상황(+7 이상) 득점, 열점 시소근접(-6~-4) 상황에서의 열점시소근접(-6~-4) 내의 득점, 우점시소 근접(+6~+4)상황에서의 우점시소근접(+6~+4) 내의 득점, 열점시소근접(-6~-4)상황에서의 열점시소상황(-1~-3) 득점, 우점

시소상황(+1~+3)에서의 우점시소근접상황(+6~-4) 득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 열점시소 상황(-1~-3) 내의 득점, 우점시소상황(+1~+3)에서의 우점시소상황(+1~+3) 내의 득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 동점상황 득점, 동점상황에서의 우점시소상황(+1~+3) 득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 우점시소 상황(+1~+3) 득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 공격시간종료나 쿼터종료와 동시에 동점득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 공격시간종료나 쿼터 종료와 동시에 역점득점, 동점상황에서의 공격시간 종료나 쿼터종료와 동시에 역점득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 경기종료 수초를 남긴 마지막 공격에서 동점득점, 동점상황에서의 경기종료 수초를 남긴 마지막 공격에서 역점득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 경기종료 부저와 동시에 동점득점, 열점시소상황(-1~-3)에서의 경기종료 부저와 동시에 역점득점, 동점상황에서의 경기종료 부저와 동시에 역점득점이고,

상기 5개 항목은 1개의 파울기록, 2개째의 파울기록, 3개째의 파울기록, 4개째의 파울기록, 퇴장의 파울기록이고,

상기 9개 항목은 연장전 퇴장 및 1경기 이상 출전정지, 4쿼터 5분 이후 퇴장, 4쿼터 5분 이전 퇴장, 3쿼터 5분 이후 퇴장, 3쿼터 5분 이전 퇴장, 2쿼터 5분 이후 퇴장, 2쿼터 5분 이전 퇴장, 1쿼터 5분 이후 퇴장, 1쿼터 5분 이전 퇴장이고,

상기 12개 항목은 열점(-7 이상)상황에서의 슈팅실책, 우점(+7 이상)상황에서의 슈팅실책, 열점시소근접(-6~-4) 상황에서의 슈팅실책, 우점시소근접(+6~+4)상황에서의 슈팅실책, 열점시소상황(-1~-3)에서의 슈팅실책, 우점시소상황(+1~

+3)에서의 슈팅실책, 동점상황에서의 슈팅실책, 열점시소상황(-1~-3)에서의 경기종료 수초를 남긴 마지막 공격에서 동점 슈팅실책, 동점상황에서의 경기종료 수초를 남긴 마지막 공격에서 역점 슈팅실책, 열점시소상황(-1~-3)에서의 경기종료 부저와 동시에 동점 슈팅실책, 열점시소상황(-1~-3)에서의 경기종료 부저와 동시에 역점 슈팅실책, 동점상황에서의 경기종료 부저와 동시에 역점 슈팅실책이며,

상기 4개 항목은 우·열 상황(± 7 점 이상), 우·열 시소집근상황 (± 6 점 ~ ± 4 점), 우·열 시소상황(± 3 점 ~ ± 1 점), 동점상황에서 공헌을 한 경우임을 포함함을 특징으로 하는 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법.

【청구항 8】

제 5항에 있어서,

상기 단계 (d)에서 각 경기상황요인의 가중치는 (각 경기요인 중위수 \times 각 경기상황요인 중위수) $\div 400$ 으로 됨을 특징으로 하는 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법.

【청구항 9】

제 5항에 있어서,

상기 단계 (e)에서 선수들의 공헌도는 가산요인(경기상황요인 \times 해당가중치) - 감산요인(경기상황요인 $\times \times$ 당가중치)으로 됨을 특징으로 하는 경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법.

【청구항 10】

경기실적 평가모델이 적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법에 있어서,
공현도 자료 제공, 결제 인증 및 결과전송 프로세스는
개인 이용자, 농구선수, 농구 관련 기관, 농구구단, 언론(스포츠) 기관 등이 각각
의 단말기를 통해 관리자 서버 내의 웹사이트에 접속하는 단계와,
상기 선수 개인들 또는 선수 구단들의 공현도를 검색하고 선택하는 단계와,
상기 각각의 단말기를 통해 선수 개인들 또는 선수 구단들의 질적인 평가를 위한
공현도 자료를 관리자 서버에 전송 요청하는 단계와,
상기 관리자 서버에서 선수들의 공현도를 요청하는 해당 단말기 또는 서버로 결제
번호(신용카드번호, 계좌번호 등)를 입력하게 하는 단계와,
상기 선수들의 공현도를 요청하는 선수 개인들, 선수 구단 등이 해당 단말기 또는
서버를 이용하여 관리자 서버 내의 웹사이트에서 결제번호(신용카드번호, 계좌번호
등)를 입력하는 단계와,
상기 관리자 서버에서 선수들의 공현도를 요청한 해당 결제번호를 금융사/카드사/
이동통신사 과금서버로 인증을 요청하는 단계와,
상기 금융사/카드사/이동통신사 과금서버에서 해당 서버의 데이터베이스를 비교한
후 인증결과를 관리자 서버로 전송하는 단계와,
상기 관리자 서버에서 결제시스템 서버로 결제 요청을 하는 단계와, 상기 결제시스
템 서버에서 신용카드번호, 계좌번호, 휴대폰 금융 등으로 결제하는 단계와,

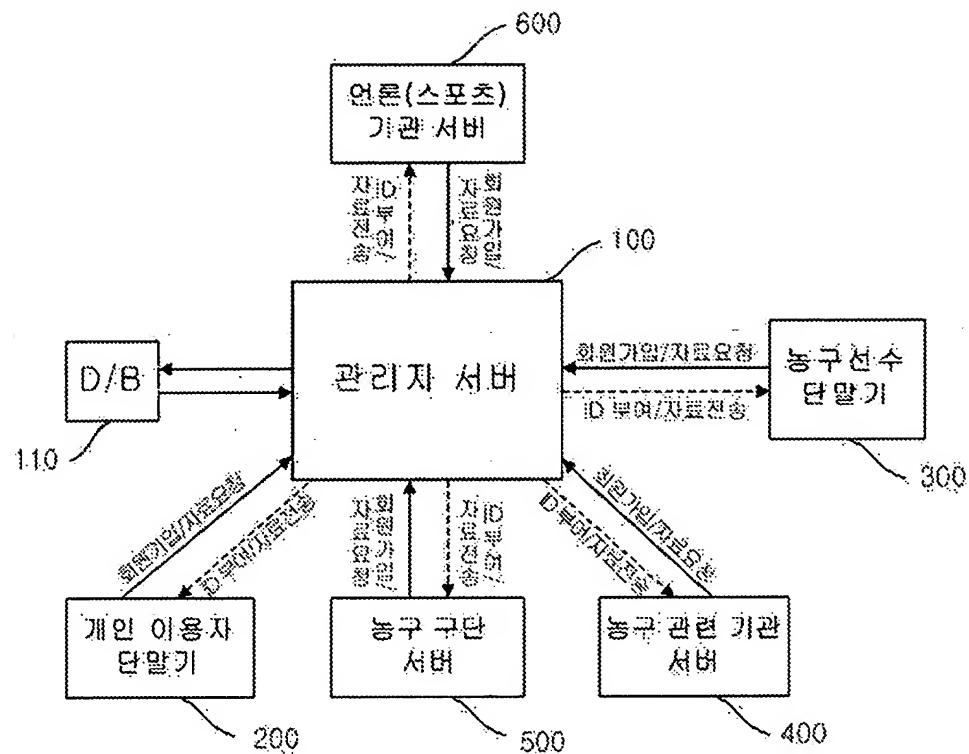
상기 결제시스템 서버에서 결제 내용을 관리자 서버로 전송하는 단계와,

상기 관리자 서버에서 통신제공사 서버를 통해 선수들의 공현도를 요청한 해당 단
말기 또는 서버로 결제내용을 전송하는 단계와,

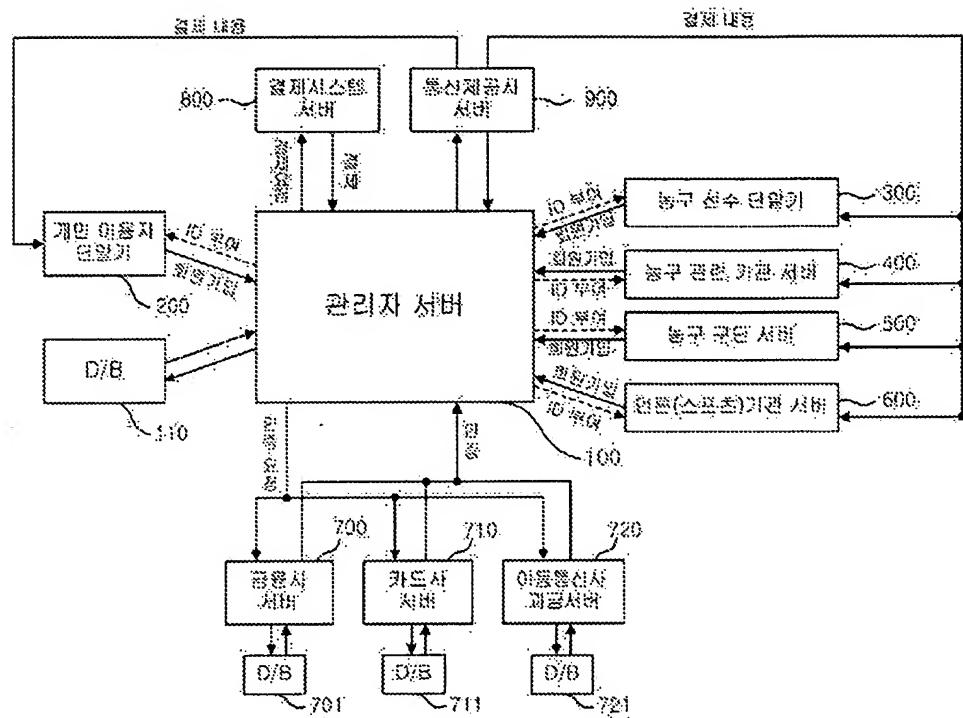
상기 통신제공사 서버에서 해당 단말기 또는 서버로 결제내용을 전송한 후 전송 결
과를 관리자 서버로 전송하는 단계를 포함함을 특징으로 하는 경기실적 평가모델이
적용된 스포츠 선수들의 가치산정을 위한 방법.

【도면】

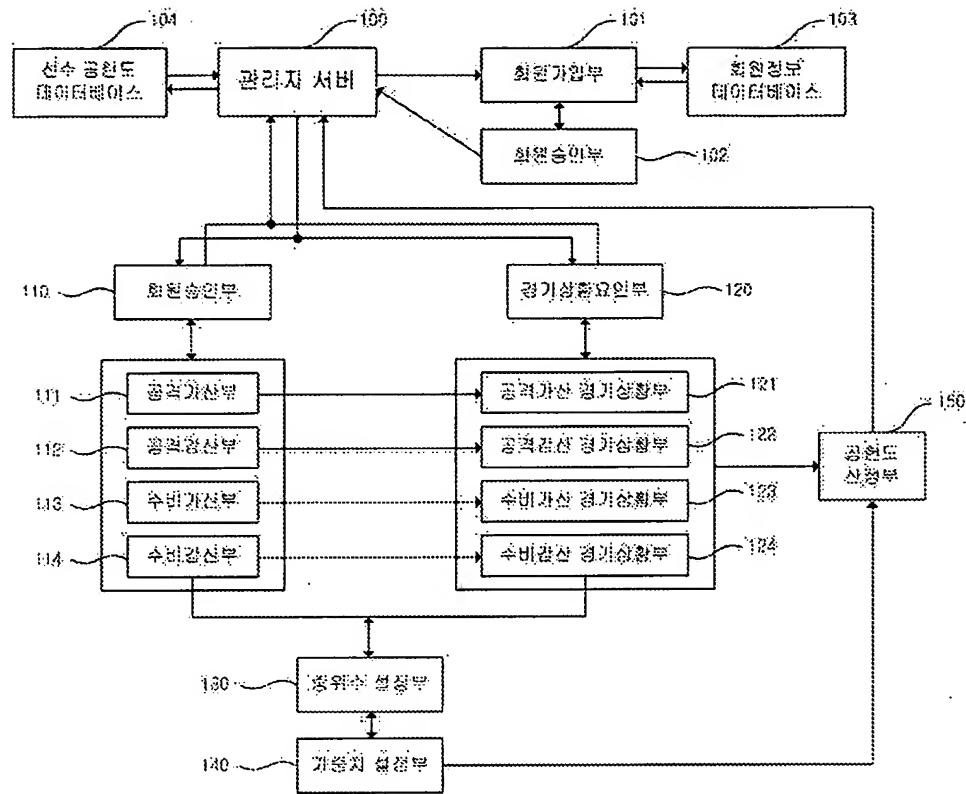
【도 1】



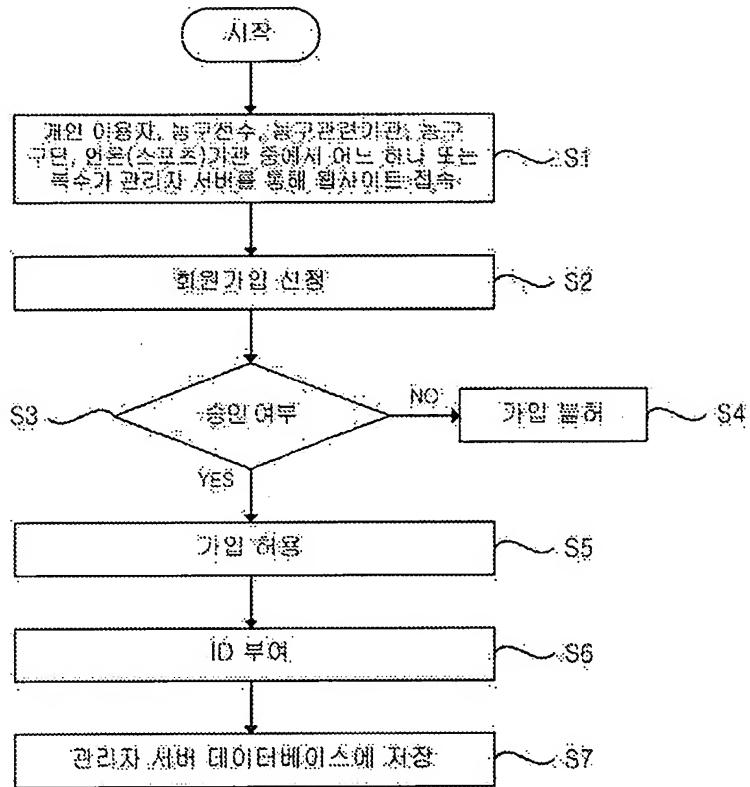
【도 2】



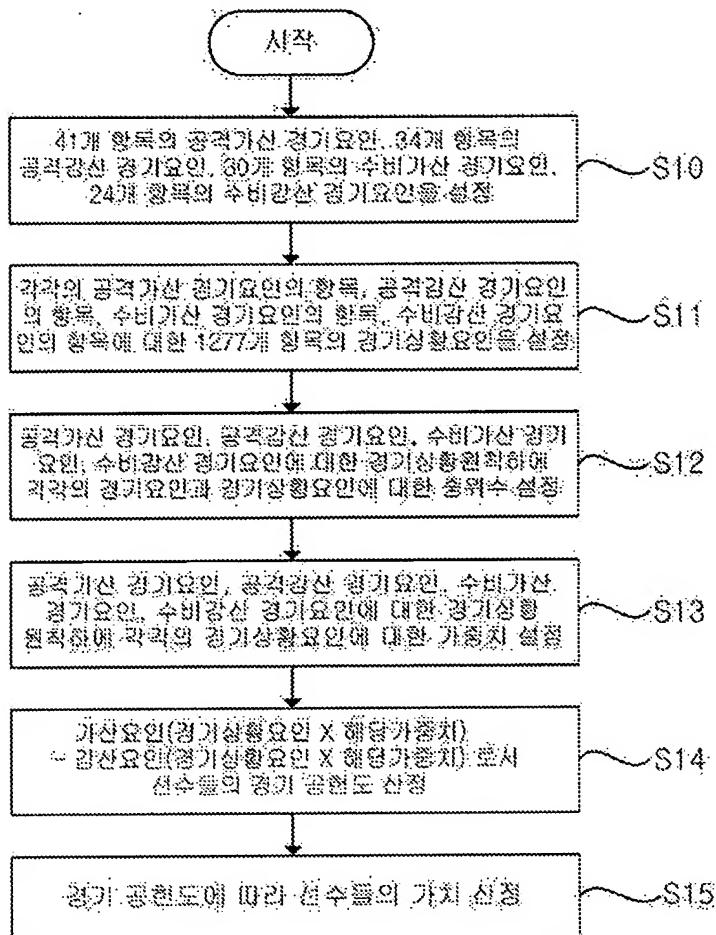
【도 3】



【도 4】



【도 5】



【도 6】

